Johan Huizinga

HOMO LUDENS

Apparso in lingua tedesca ad Amsterdam nel 1939 e pubblicato in Italia nel 1946, Homo ludens aveva molte qualità per provocare e incuriosire i lettori di casa nostra: un impudente gusto interdisciplinare, una liberale curiosità per le culture non europee, uno spregiudicato coraggio nel livellare, agli occhi dell'indagine, i portati della cultura «alta» alle manifestazioni quotidiane della vita. Di colpo venivano agitati agli occhi del lettore due concetti che a noi oggi sono familiari ma che allora dovevano suonare abbastanza provocatori: una nozione di cultura come complesso di fenomeni sociali di cui fan parte a pari titolo l'arte come lo sport, il diritto come i riti funerari, e una nozione di invariante culturale, non nuova ai discorsi dell'antropologia culturale di questo secolo, ma cosi nettamente alternativa rispetto ai principi delle filosofie idealistiche della storia. Apparentata ai suggerimenti del positivismo, da Spencer all'estetica «sociologica» di Lalo, la nozione di gioco come costante dei comportamenti culturali

affascinava se non altro perché era oltraggiosa - aveva tutta l'aria di uno pseudoconcetto che prendeva violentemente il potere insediandosi nel Palazzo d'Inverno sino ad allora alteramente abitato dall'Estetica, dalla Teoretica, dall'Etica e dall'Economia.

Johan Huizinga

HOMO LUDENS

INDICE

Prefazione-introduzione dell'autore

Capitolo 1 - Natura e significato del gioco come fenomeno culturale

Capitolo 2 - La nozione del gioco nella lingua

Capitolo 3 - Gioco e gara come funzioni creatrici di cultura

Capitolo 4 - Gioco e diritto

Capitolo 5 - Gioco e guerra

Capitolo 6 - Gioco e sapere

Capitolo 7 - Gioco e poesia

Capitolo 8 - Le radici della figurazione mitica

Capitolo 9 - Forme ludiche della filosofia

Capitolo 10 - Forme ludiche dell'arte

Capitolo 11 - Culture e periodi sub specie ludi

Capitolo 12 - L'elemento ludico nella cultura odierna

Note (per capitolo)

PREFAZIONE-INTRODUZIONE DELL'AUTORE

Quando noi uomini non risultammo così sensati come il secolo placido del "culto della Ragione" ci aveva creduti, si dette alla nostra specie, accanto al nome di homo sapiens, anche quello di homo faber - uomo produttore. Termine che era meno esatto del primo perché anche più di un animale è faber. Ciò che vale per fare, vale anche per giocare: parecchi animali giocano. Tuttavia mi pare che l'homo ludens, l'uomo che gioca, indichi una funzione almeno così essenziale come quella del fare, e che meriti un posto accanto all'homo faber .

Secondo un'idea ormai secolare, spingendo il pensiero fino alle ultime conseguenze del processo conoscitivo umano, si deve giungere a riconoscere che ogni azione umana appare un mero gioco .

Colui al quale basta tale conclusione metafisica non deve leggere questo libro. A me non sembra una ragione per trascurare la categoria del gioco come fattore a sé in tutto ciò che accade nel mondo. Da molto tempo sono sempre più saldamente convinto che la civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco. A cominciare dal 1903 si possono riscontrare le tracce di questa opinione nei miei scritti. Nel 1933 dedicai a quel soggetto la mia orazione di rettore dell'Università di Leida, col titolo: "Sui limiti del gioco e del serio nella cultura". Quando in seguito adattai e rinnovai

quel discorso due volte, prima per conferenze a Zurigo e a Vienna (1934), poi per un'altra a Londra (1937), vi posi per titolo: Das Spielelement der Kultur, The Play

Element of Culture. Tutte e due le volte i miei ospiti corressero: - in der Kultur, in Culture - e ogni volta io cancellai di nuovo la preposizione e ristabilii il genitivo. Infatti per me non si trattava di domandare quale posto occupi il gioco fra i restanti fenomeni culturali, ma in qual misura la cultura stessa abbia carattere di gioco. Per me si trattava e si tratta anche in questo studio più ampio d'integrare per così dire il concetto di "gioco" in quello di "cultura" .

Il gioco è considerato qui come fenomeno culturale, e non (o almeno non in primo luogo) come funzione biologica, ed è trattato coi mezzi della sociologia. Si vedrà come io mi astenga quanto è possibile dall'interpretazione psicologica del gioco, per importante che sia, e come io faccia un uso solo molto ristretto delle idee e delle spiegazioni dell'etnologia, anche là dove ho da riferire fatti etnologici. Il termine "magico", per esempio, si riscontrerà rare volte, quello di mana e simili, mai. Se io riassumessi in alcune tesi la mia argomentazione, una di esse sarebbe questa, che l'etnologia e le scienze ad essa affini fanno troppo poco posto al concetto di gioco. A me almeno non è bastata la generale terminologia in uso per il gioco. Continuamente avevo bisogno di un aggettivo di "gioco" che esprimesse in modo semplice "ciò che è attinente al gioco o al giocare". "Giocoso" non poteva servire, ha una sfumatura di significato troppo particolare. Mi si permetta perciò d'introdurre la parola "ludico". Benché sia sconosciuta la supposta base latina, anche in francese s'incontra la parola "ludique" in saggi di psicologia .

Mentre cedo la mia opera al pubblico, mi sorge il timore che molti, nonostante tutto il lavoro che la sostanzia, la stimeranno un'improvvisazione insufficientemente documentata. E' ormai destino di chi vuol trattare problemi culturali di doversi arrischiare su diversi terreni che non conosce a fondo. Supplire prima a tutte le mancanze del mio sapere era escluso per me, e me la sono sbrigata rispondendo di ogni dettaglio per mezzo di un rimando. Per me si trattava di scrivere o non scrivere. E di una cosa che mi stava molto a cuore. Perciò ho scritto .

(Leida, giugno 1938)

HOMO LUDENS

Uxori carissimae

Capitolo 1

NATURA E SIGNIFICATO DEL GIOCO COME FENOMENO CULTURALE

Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare. Anzi si può affermare senz'altro che la civiltà umana non ha aggiunto al concetto stesso di gioco una caratteristica essenziale. Gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli animali .

Basta osservare i cuccioli nel loro gioco, per scorgere in quell'allegro ruzzare tutti questi tratti fondamentali. Essi s'invitano al gioco con certi gesti ed atteggiamenti cerimoniosi; osservano la regola che non si ha da mordere a sangue l'orecchio del compagno; fingono di essere arrabbiatissimi. E si noti soprattutto che a far così essi provano evidentemente in massimo grado piacere o gusto. Ora un tale gioco di cuccioli ruzzanti non è che una delle

forme più semplici del gioco animale. Ve ne sono altre di specie molto più profonda, più evoluta: vere e proprie gare e belle rappresentazioni per spettatori. Qui bisogna subito segnare un fatto importantissimo. Già nelle sue forme più semplici, e nella vita animale, il gioco è qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico e una reazione psichica fisiologicamente determinata. Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. Al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare. Ogni gioco significa qualche cosa. Se chiamiamo spirituale questo principio attivo che dàal gioco la sua essenza, allora diciamo troppo; se lo chiamiamo istinto non diciamo nulla. Comunque lo si consideri, certamente si manifesta, con tale "intenzione" del gioco, un elemento immateriale nella sua essenza stessa .

La psicologia e la fisiologia badano a osservare, a descrivere e a spiegare il gioco degli animali, dei bambini e degli adulti .

Cercano di definire la natura e il significato del gioco e di assegnargli il suo posto nell'ordine della vita. Il fatto che in quest'ordine esso occupi un posto importante, che vi compia una funzione necessaria o almeno utile, è accettato universalmente e senza contraddizione come punto di partenza per ogni ricerca e speculazione scientifica. I molti saggi che intendono definire questa funzione biologica del gioco sono assai divergenti fra loro. Si è creduto di poter circoscrivere l'origine e la base del gioco a uno sbarazzarsi del superfluo di forza vitale. Secondo altri l'essere umano, giocando, ubbidisce a un gusto innato d'imitazione. Oppure soddisfa a un bisogno di rilassamento. O fa un esercizio preparatorio alla grave operosità che la vita esigeràda lui. O ancora il gioco gli serve da allenamento per l'autocontrollo. Altri ancora ne cercano il principio in un

connaturato bisogno di causare o di essere capace di qualche cosa, o nell'ansia di dominare, o in quella di concorrere. Altri ancora considerano il gioco come un'innocua evacuazione di istinti nocivi, o come un necessario complemento di un'attività troppo unilaterale, o come l'appagamento, con una finzione, di desideri in realtà inappagabili e, in quanto tale, capace di conservare il senso della personalità(1) .

Tutte queste spiegazioni hanno in comune, come punto di partenza, la supposizione che il gioco avvenga in funzione di un'altra cosa, che serva a una data utilità biologica. Ci si chiede: perché e a che fine si gioca? E le conseguenti risposte non si escludono affatto. Si potrebbe molto bene accettare tutte le suesposte spiegazioni una accanto all'altra, senza con ciò incorrere in un'imbarazzante confusione d'idee. Ne consegue che tutte sono spiegazioni soltanto parziali. Se una di esse fosse definitiva, allora dovrebbe o escludere le altre, o contenerle e accoglierle in un'unità suprema. La maggior parte di quei tentativi d'interpretazione si occupa solo in secondo luogo della domanda che cosa sia il gioco in sé, che significhi per i giocatori stessi. Essi si appigliano immediatamente al gioco con le misure della scienza sperimentale, senza fare dapprima la necessaria attenzione alla qualità profondamente estetica del gioco. La qualità primaria "gioco" vi resta generalmente indefinita. Per ognuna delle interpretazioni offerte, continua a valere la domanda: va bene, ma che cosa è in fondo il "gusto" del gioco?

Perché strilla di gioia il bambino? Perché il giocatore si perde nella sua passione, perché una gara eccita sino al delirio una folla di spettatori? L'intensitàdel gioco non è spiegata da nessuna analisi biologica. Eppure in quell'intensità, in quella facoltàdi far delirare, sta la sua essenza, la sua qualità. La Natura, pare che ci dica la

logica, avrebbe potuto dare alla sua prole tutte quelle funzioni utili di scarico di energia, di rilassamento, di preparazione, e di compenso, anche nella forma di esercizi e reazioni puramente meccanici. Invece no, ci dette il Gioco, con la sua tensione, con la sua gioia, col suo "scherzo" .

Quest'ultimo elemento, il "gusto" del gioco, resiste a ogni analisi o interpretazione logica. Questa qualitàirriducibile non è per la nostra sensibilitàlinguistica moderna, in nessuna parte espressa così perspicuamente come nell'inglese fun, che è assai recente nell'uso comune. Più o meno vi corrisponde in tedesco

Spass preso insieme con Witz. Il francese, fatto curioso, non ha un equivalente per tale nozione. Ed è proprio questo l'elemento che determina l'essenza del gioco. Nel gioco abbiamo a che fare con una categoria di vita assolutamente primaria, facilmente riconoscibile da ognuno, con una sua "totalità". Nella sua totalità dobbiamo cercare di capirlo e di apprezzarlo .

La realtà"gioco", percettibile da ognuno, si estende sopra il mondo animale e umano insieme. Perciò non può essere fondata su un rapporto razionale, poiché il fatto che sia basata sulla ragione la limiterebbe al mondo umano. L'esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione di vita. Ogni essere pensante può immediatamente rappresentarsi quella realtà: gioco, giocare, come qualcosa di specifico, di indipendente, anche se il suo idioma non avesse per esso un'espressione generale. Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio . Si può negare la serietà. Ma non il gioco . Insieme al gioco però si riconosce anche, volere o no, lo spirito .

Perché il gioco, qualunque sia la sua essenza, non è materia .Oltrepassa già nel mondo animale i limiti dell'esistenza fisica . Riguardo a un mondo di immagini come determinato da un mero rapporto di forze, il gioco sarebbe una sovrabbondanza nel senso proprio della parola. Solo per l'influenza dello spirito, che abolisce l'assoluta determinatezza, l'esistenza del gioco diventa possibile, immaginabile, comprensibile. L'esistenza del gioco conferma senza tregua, e in senso superiore, il carattere sopralogico della nostra situazione nel cosmo. Gli animali sanno giocare, dunque sono giàqualche cosa di più che meccanismi. Noi giochiamo e sappiamo di giocare, dunque siamo qualche cosa di più che esseri puramente raziocinanti, perché il gioco è irrazionale .

L'uomo che volge lo sguardo alla funzione del gioco, non nella vita animale, né nella vita del bambino ma nella cultura, ha il diritto di impadronirsi del gioco là dove la biologia e la psicologia lo trascurano. Egli trova il gioco nella cultura come una data grandezza, esistente prima della cultura stessa che ne viene accompagnata poi e attraversata, dal principio sino alla fase di cultura in cui l'indagatore stesso vive. Trova dappertutto presente il gioco come un proprio modo d'agire, che si distingue dalla vita "ordinaria". Egli può lasciare senza risposta la domanda: fin dove riesce l'analisi scientifica a ridurre quel modo e quella qualità a fattori quantitativi? A lui importeràproprio questa qualità così come la trova inerente a quella forma di vita che egli chiama gioco. Il gioco come una forma di attività, come una forma con senso pregnante, e come una funzione sociale, ecco l'oggetto della sua indagine. Egli non continueràa cercare gli istinti naturali che determinano il gioco in generale, ma osserveràil gioco nelle sue stesse molteplici forme concrete, quale struttura sociale. Cercheràd'intendere il gioco come il giocatore stesso l'accoglie, nel suo significato primario .

Allorquando troverà che il gioco si basa su un uso di determinate immagini, su una certa trasfigurazione della realtà, allora cercherà d'intendere anzitutto il valore e il significato di quelle immagini o di quella trasfigurazione. Egli vorrà osservare il loro effetto nel gioco stesso, e tentare di comprendere così il gioco come fattore della vita culturale .

Le grandi attività originali della società umana sono tutte giàintessute di gioco. Prendiamo il linguaggio, quel primo e supremo strumento che l'uomo si crea per poter comunicare, imparare e comandare. Il linguaggio col quale egli distingue, definisce, stabilisce, insomma nomina, cioè attira le cose nel dominio dello spirito. Lo spirito creatore della lingua, giocando, passa continuamente dal materiale allo spirituale. Dietro a ogni espressione dell'astratto c'è una metafora, e in ogni metafora c'è un gioco di parole. Così l'umanitàricrea sempre la sua espressione per tutto ciò che esiste, crea un secondo mondo immaginato accanto a quello della natura. Oppure prendiamo il mito che è anche una trasfigurazione di ciò che esiste, ma più elaborata della parola. L'uomo primitivo cerca col mito d'interpretare le cose terrene, e col mito fonda le realtàumane su una base divina. In ciascuna delle figurazioni capricciose di cui il mito riveste l'esistenza, c'è uno spirito ingegnoso che gioca sui limiti tra scherzo e serietà. E vediamo infine il culto .

La collettivitàprimitiva compie le sue azioni sacre che le servono di garanzia per la salute del mondo, e le sue consacrazioni, i suoi sacrifici, i suoi misteri con giochi autentici nel senso più stretto della parola .

Nell'ambito del mito e del culto tuttavia sorgono le grandi attività della vita culturale: giustizia e ordine, traffico e industria, artigianato e arte, poesia, filosofia e scienza.

Anche queste sono dunque radicate in tale base di azione giocosa .

E' scopo di questo studio dimostrare che si tratta di ben più che di un confronto retorico quando crediamo di poter considerare la cultura sub specie ludi. L'idea non è affatto nuova. Già è stata universalmente in voga, una volta, cioè al principio del Seicento .

Era sorto il grande teatro profano. Nella magnifica serie che va da Shakespeare passando per Calderòn sino a Racine, il dramma domina nella poesia del secolo. I poeti volta per volta paragonavano il mondo a una rappresentazione in cui ognuno ha la sua parte. Con ciò il carattere ludico della vita culturale sembra interamente riconosciuto. Tuttavia quando si osserva bene quel paragone d'uso tra la vita e una rappresentazione scenica, risulta che, concepito su basi platoniche, esso si informa in gran parte alla predica morale. Era una variazione sul vecchio tema della vanitas, un lamento per la vanitàdi tutte le cose terrene, non altro. Non era con ciò riconosciuta o espressa l'effettiva compenetrazione di gioco e cultura. Qui noi vogliamo indicare il gioco stesso, autentico e puro, come base e fattore di cultura .

Nella nostra coscienza il gioco si oppone alla serietà. Il contrasto rimane provvisoriamente tanto irriducibile quanto la nozione stessa di gioco. Osservandola meglio, l'opposizione gioco serietà non pare né conclusiva né stabile. Possiamo dire: gioco è non-serietà. Ma questo giudizio, oltre a non dire nulla delle qualità positive del gioco, è estremamente precario. Appena noi dicessimo il "gioco non è serio" piuttosto che: "il gioco è non serietà", ecco che il contrasto viene giàa mancare, perché il gioco può essere benissimo serio. Inoltre incontriamo subito parecchie categorie fondamentali della vita classificabili

nella non-serietà, e che pure non corrispondono al gioco. Il riso si oppone senz'altro alla serietàma non si unisce affatto direttamente al gioco. Bambini, calciatori, scacchisti giocano con la massima serietàsenza la minima tendenza a ridere. Resta curioso il fatto che proprio la funzione puramente fisiologica del riso sia propria esclusivamente dell'uomo, mentre questi ha in comune con gli animali la funzione, pregna di senso, del gioco .

L'aristotelico animal ridens caratterizza l'uomo in contrasto con gli animali quasi meglio ancora dell'homo sapiens .

Ciò che vale per il riso vale anche per il comico. Anche il comico fa parte della categoria della non-serietà, ha un certo rapporto col riso, eccita il riso, ma il suo rapporto col gioco è di natura secondaria. Il gioco in sé non è comico, né per i giocatori, né per gli spettatori. Animali giovani e bambini piccoli sono talvolta comici nel loro gioco, ma due cani adulti che si rincorrono non lo sono giàpiù, o a malapena. Se chiamiamo comiche la farsa e la commedia non lo facciamo per la loro qualitàludica in sé, ma per il contenuto. La mimica del buffone, comica e incitante al riso, è da chiamarsi un gioco solo in senso ampio .

Il comico è strettamente legato alla follia. Il gioco però non è folle. E' situato al di fuori del contrasto saggezza-follia. Però sembra che anche il concetto di follia abbia servito a esprimere la grande distinzione delle disposizioni umane. Nell'uso linguistico del tardo Medioevo, la coppia di voci folie et sens coincideva più o meno con la nostra distinzione di gioco e serietà.

Tutti i termini di questo gruppo di nozioni a malapena coerenti a cui appartengono il gioco, il riso, la facezia, lo scherzo, il comico e la follia, hanno in comune quell'irriducibilitàdi concetto, che dovemmo assegnare al

gioco. La loro ratio sta in uno strato particolarmente profondo del nostro essere spirituale .

Quanto più tentiamo di separare la forma gioco da altre forme di vita apparentemente affini, tanto più si rivela la sua irriducibile indipendenza. E possiamo ancora continuare a isolare così il gioco dalla sfera delle grandi antitesi categoriche. Se da una parte il gioco sta al di làdella distinzione saggezza-follia, dall'altra resta altrettanto escluso da quella verità-falsità. Sta anche al di là della distinzione di bene e male. Il gioco in sé, benché attività dello spirito, non contiene una funzione morale, né virtù, né peccato .

Se dunque il gioco non si collega direttamente col vero, né col buono, forse si trova allora nel dominio del bello? Qui il nostro giudizio esita. La bellezza non è inerente al gioco come tale, eppure esso ha una tendenza a unirsi a svariati elementi di questa. Alle forme più primitive del gioco si uniscono sin dall'inizio la gentilezza e la grazia. La bellezza del corpo umano in movimento trova la sua massima espressione nel gioco. Nelle sue forme più evolute il gioco è intessuto di ritmo e d'armonia, le doti più nobili della facoltàpercettiva estetica che siano date all'uomo. I vincoli tra gioco e bellezza sono molteplici e saldi .

Resta intanto il fatto che nel gioco abbiamo a che fare con una funzione degli esseri vivi, la quale non si lascia determinare appieno né biologicamente né logicamente o eticamente. Il concetto di gioco rimane isolato singolarmente da tutte le rimanenti forme di pensiero con cui possiamo esprimere la struttura della vita spirituale e sociale. Dobbiamo limitarci provvisoriamente a delineare le caratteristiche essenziali del gioco .

Qui ci torna a profitto il fatto che il nostro soggetto (il rapporto tra gioco e cultura) ci permette di non esaminare tutte le forme esistenti del gioco. Possiamo limitarci essenzialmente ai giochi di indole sociale. Volendo possiamo chiamarli le forme superiori del gioco. Essi sono più facili a descriversi che non i giochi, per così dire, inferiori o primari, quelli dei neonati e degli animali giovani, perché la loro figura è più sviluppata e distinta, il loro senso è più manifesto. Al contrario, a voler definire l'essenza del gioco inferiore o primario, si urta quasi subito contro quella qualitàirriducibile del fenomeno ludico, che riteniamo inaccessibile all'analisi. Avremo da parlare di lotta e gara, di rappresentazioni ed esecuzioni, di danze e musiche, di mascherate e di giostre. Tra le caratteristiche che avremo da enumerare, alcune si riferiscono al gioco in generale, altre valgono particolarmente per il gioco sociale .

Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere la riproduzione obbligata di un gioco. Giàper questa libertàil gioco esorbita dal processo puramente naturale. Vi si aggiunge, vi si sovrappone come un addobbo. Libertàdev'essere intesa qui evidentemente in quel senso aperto e largo, col quale si lascia intatto il problema del determinismo. Si potrebbe opporre: quella libertànon esiste per il bambino e per l'animale giovane; essi devono giocare, perché il loro istinto lo comanda, e perché il gioco serve allo sviluppo delle loro facoltàfisiche e selettive. Ma con l'introdurre il termine "istinto", ci nascondiamo dietro una incognita, e con l'implicare d'avanzo la supposta utilitàdel gioco commetteremmo una petitio principii. Il bambino e l'animale giocano perché ne hanno diletto, e in ciò sta la loro libertà.

Comunque sia, per l'uomo adulto e responsabile il gioco è una funzione che egli potrebbe anche tralasciare. Il gioco è

superfluo. Il bisogno di esso è urgente solo in quanto il desiderio lo rende tale. Il gioco può in qualunque momento essere differito o non aver luogo. Non è imposto da una necessitàfisica, e tanto meno da un dovere morale. Non è un compito. Si fa nell'ozio, nel momento del loisir dopo il lavoro. Solo in un secondo momento, facendosi il gioco funzione culturale, i concetti dovere, compito, impegno, vi si congiungono .

Ecco dunque una prima caratteristica del gioco: esso è libero, è libertà. Immediatamente congiunta a questa è la seconda caratteristica .

Gioco non è la vita "ordinaria" o "vera". E' un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attivitàcon finalitàtutta propria. Giàil bambino sa perfettamente di "fare solo per finta", di "fare solo per scherzo". Quanto sia complicata questa nozione nell'anima infantile, è molto felicemente illustrato dal seguente caso, raccontatomi tempo fa da un padre

Questi trova il figliolo di quattro anni intento a giocare "al trenino", seduto sulla prima di una fila di sedie. Egli abbraccia il bimbo, ma quello gli dice: - Babbo, non devi baciare la locomotiva, se no i vagoni credono che non sia una cosa seria -.

In quest'idea del "soltanto per scherzo", come è nel gioco, sta racchiusa la coscienza dell'inferiorità della "celia" di fronte al "serio", coscienza che sembra essere primaria. Giàosservammo però che tale coscienza di giocare "soltanto", non esclude affatto che questo "giocare soltanto" non possa avvenire con la massima serietà, anzi con un abbandono che si fa estasi e elimina nel modo più completo, per la durata dell'azione, la qualifica "soltanto" .

Ogni gioco può in qualunque momento impossessarsi completamente del giocatore. L'antitesi gioco-serietàresta sempre un'antitesi instabile. L'inferioritàdel gioco ha i suoi limiti nella superioritàdella serietà. Il gioco si converte in serietà, la serietàin gioco. Il gioco sa innalzarsi a vette di bellezza e di santitàche la serietànon raggiunge. Questi problemi difficili saranno esaminati non appena dovremo trattare dei rapporti tra gioco e azione sacra .

Provvisoriamente vogliamo circoscrivere le caratteristiche formali che sono proprie all'attivitàche chiamiamo gioco. Tutti gli studiosi sottolineano il carattere disinteressato del gioco. Non essendo "la vita ordinaria", sta al di fuori del processo di immediata soddisfazione di bisogni e desideri. Interrompe quel processo. Vi si introduce come un'azione provvisoria che ha fine in sé, ed è eseguita per amore della soddisfazione che sta in quell'esecuzione stessa. Così almeno ci si presenta il gioco, considerato in sé e in un primo tempo: un intermezzo della vita quotidiana, una ricreazione.

Ma giàproprio per essere un ripetuto ritorno al divario, il gioco si fa accompagnamento, complemento e parte della vita in generale. Adorna la vita e la completa, e come tale è indispensabile. E indispensabile all'individuo, in quanto funzione biologica, ed è indispensabile alla collettivitàper il senso che contiene, per il significato, per il valore espressivo, per i legami spirituali e sociali che crea, insomma in quanto funzione culturale. Soddisfa a ideali di espressione e di vita collettiva. Appartiene a una sfera superiore a quella strettamente biologica del processo nutrimento-accoppiamento difesa. Questa asserzione sembra contrastare col fatto che nella vita animale i giochi della stagione degli amori prendono gran posto. Ma sarebbe dunque assurdo assegnare al canto, alla danza e allo sfoggio degli uccelli, così come al gioco umano, un

posto al di làdel dominio strettamente biologico? Comunque sia, il gioco umano in tutte le sue forme superiori, in cui significhi o celebri qualche cosa, occupa un posto nella sfera di festa e di culto, nella sfera sacra cioè .

Orbene, il fatto di essere il gioco indispensabile, asservito alla cultura, anzi di farsi esso stesso cultura, gli toglie dunque il suo carattere disinteressato? No, perché i fini a cui serve stanno anch'essi fuori dell'ambito d'interessi immediatamente materiali o di soddisfacimento individuale di bisogni. Come azione sacra il gioco può servire la salute del gruppo, ma allora con modi e mezzi diversi da quelli impiegati per l'immediato appagamento di necessitàvitali .

Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. Ha un terzo contrassegno nella sua indole conchiusa, nella sua limitazione. Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé .

Ecco qui dunque una caratteristica nuova e positiva del gioco. Il gioco comincia e a un certo momento è finito. Mentre ha luogo c'è un movimento, un andare su e giù, un'alternativa, c'è il turno, l'intrigo e il distrigo. Ora, alla sua limitazione nel tempo si collega immediatamente un'altra qualitàcuriosa. Il gioco si fissa subito come forma di cultura. Giocato una volta, permane nel ricordo come una creazione o un tesoro dello spirito, è tramandato, e può essere ripetuto in qualunque momento, sia subito, come è per i giochi infantili, per il trictrac, per una gara, sia anche dopo un lungo intervallo. Questa possibilitàdi ripresa è una delle qualitàessenziali del gioco. Vale non solo per il gioco come un tutto, ma anche per la sua struttura interna .

In quasi tutte le forme più sviluppate del gioco si possono riscontrare gli elementi della ripresa, del ritornello, del cambio di turno .

Notevole più ancora della sua limitazione nel tempo, è la sua limitazione nello spazio. Ogni gioco si muove entro il suo ambito, il quale, sia materialmente, sia nel pensiero, di proposito o spontaneamente, è delimitato in anticipo. Come formalmente non vi è distinzione tra un gioco e un rito, e cioè il rito si compie con le forme stesse d'un gioco, così formalmente non si distingue il luogo destinato al rito da quello destinato al gioco. L'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole. Sono dei mondi provvisori entro il mondo ordinario, destinati a compiere un'azione conchiusa in sé .

Entro gli spazi destinati al gioco, domina un ordine proprio e assoluto. Ed ecco qui un nuovo e più positivo segno del gioco: esso crea un ordine, è ordine. Realizza nel mondo imperfetto e nella vita confusa una perfezione temporanea, limitata. L'ordine imposto dal gioco è assoluto. La minima deviazione da esso rovina il gioco, gli toglie il suo carattere e lo svalorizza. In quello stretto rapporto con l'idea dell'ordine sta indubbiamente la ragione per cui il gioco, come giàosservammo di sfuggita qui sopra, pare situato per tanta parte sul terreno dell'estetica .

Dicemmo che il gioco tende a essere bello. Questo fattore è forse identico a quell'impulso a creare forme ordinate da cui è penetrato il gioco in tutti i suoi aspetti. I termini coi quali possiamo definire gli elementi del gioco provengono in gran parte dalla sfera dell'estetica. Sono i termini con i quali cerchiamo d'esprimere anche effetti di bellezza: tensione, equilibrio, oscillamento, scambio di turno, contrasto, variazione, intreccio e soluzione. Il gioco vincola e libera. Attira l'interesse .

Affascina, cioè incanta. E' ricco delle due qualitàpiù nobili che l'uomo possa riconoscere nelle cose ed esprimere egli stesso: ritmo e armonia .

Tra le qualifiche applicabili al gioco, nominammo quella di tensione. Quest'elemento di ansiosa aspettativa occupa anzi un posto molto particolare e importante. Tensione, sospensione significa incertezza, possibilitàdi una buona o di una cattiva riuscita. Vi è un'aspirazione a distendersi. Qualcosa deve "riuscire", con un certo sforzo. Questo elemento è giàpresente nell'atto del tastare che hanno le manine del neonato, nel gattino che gioca con un rocchetto, in una bimba che gioca alla palla. E' dominante nei giochi solitari d'abilitào di soluzione, come gli indovinelli, i giochi di combinazione, il "solitario", il tiro a segno, e cresce d'importanza a seconda che il gioco abbia un carattere più o meno rivaleggiante. Nel gioco dei dadi e nella gara sportiva la tensione è giunta a un limite estremo. E' questo elemento di tensione che tuttavia dàun certo contenuto etico all'attivitàgioco, situata di per sé fuori dell'ambito del bene o del male. Infatti con quella tensione è messa alla prova la forza del giocatore: il suo vigore fisico, la sua perseveranza, la sua ingegnosità, il suo coraggio, la sua resistenza, e contemporaneamente anche la sua forza morale, perché nonostante l'ansioso desiderio di vincere il gioco egli si deve mantenere entro i limiti del lecito prescritto dal gioco. Le qualitàdi ordine e di tensione, proprie al gioco, ci portano a considerare la regola del gioco .

Ogni gioco ha le sue regole. Esse determinano ciò che varràdentro quel mondo temporaneo delimitato dal gioco stesso. Le regole del gioco sono assolutamente obbligatorie e inconfutabili. Paul Valéry l'ha detto incidentalmente, ed è un'idea di portata assai grande: riguardo alle regole del gioco non è possibile lo scetticismo .

Infatti la base che le determina viene rivelata qui come irremovibile. Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla. Non esiste più gioco. Il fischietto dell'arbitro scioglie la malìa e ristabilisce il "mondo normale". Il giocatore che si oppone alle regole o vi si sottrae, è un guastafeste .

L'idea della lealtàè inerente al gioco. Il guastafeste è tutt'altra cosa che non il baro. Quest'ultimo finge di giocare il gioco. In apparenza continua a riconoscere il cerchio magico del gioco. I partecipanti al gioco gli perdonano la sua colpa più facilmente che al guastafeste, perché quest'ultimo infrange il loro mondo stesso. Sottraendosi al gioco questi svela la relativitàe la fragilitàdi quel mondo-del-gioco in cui si era provvisoriamente rinchiuso con gli altri. Egli toglie al gioco l'illusione, l'inlusio (che corrisponde in realtàa l'essere nel gioco), espressione pregna di significato. Perciò egli dev'essere annientato; giacché minaccia l'esistenza della comunità"giocante". La figura del guastafeste è rappresentata con chiarezza maggiore che altrove nel gioco dei ragazzi. La piccola comunitànon si domanda se il guastafeste diventi un rinnegato perché non osa o perché gli manca invece il permesso paterno. O piuttosto la comunità non riconosce un "non avere il permesso", e lo chiama un "non osare". Il problema dell'ubbidienza e della coscienza per i ragazzi in generale non va oltre il timore del castigo. Il guastafeste infrange il loro mondo magico, perciò è espulso. Anche nel mondo della grave serietài bari, gli ipocriti, i mistificatori hanno sempre incontrato più facilitazioni dei guastafeste: cioè gli apostati, gli eretici, gli innovatori, i catturati nella propria coscienza .

A meno che, e ciò accade sovente, questi ultimi non creino a loro volta immediatamente una nuova comunitàcon una propria regola nuova. Proprio l'outlaw (il fuori legge), il

rivoluzionario, il carbonaro, l'eretico hanno una fortissima tendenza a formare gruppo, e quasi sempre hanno contemporaneamente un carattere profondamente ludico .

La comunitàche gioca ha una tendenza generale a farsi duratura, anche dopo che il gioco è finito. Non ogni partita di birilli o di bridge conduce alla formazione del gruppo. Tuttavia la sensazione di trovarsi insieme in una situazione eccezionale, di partecipare a una cosa importante, di segregarsi insieme dagli altri, e di sottrarsi alle norme generali, estende il suo fascino oltre la durata del solo gioco. Il club si addice al gioco come il cappello alla testa. Sarebbe in veritàtroppo facile il considerare come sodalizi lucidi tutti quei raggruppamenti che in etnologia si si usa chiamare confraternite o gruppi di coetanei o confederazioni .

Eppure si dovràcontinuamente constatare come riesce difficile di sceverare nettamente dalla sfera del gioco le unioni sociali durature, soprattutto quelle delle culture arcaiche con la loro finalitàmassimamente importante, solenne e anzi sacra .

Lo stato eccettuativo e particolare del gioco si manifesta con grande evidenza nella misteriositàdi cui si si circonda volentieri. Giài bambini piccoli accrescono il fascino del loro gioco facendone un "segreto". Questo è nostro e non degli altri .

Ciò che di là fanno gli altri non ci riguarda per il momento .

Entro l'ambito del gioco non valgono le leggi e le usanze della vita consueta. Ora siamo e facciamo "diversamente". Questo temporaneo annullamento del "mondo ordinario" è dunque espresso giàcompletamente nella vita infantile. Con altrettanta chiarezza lo vediamo però presso i popoli

primitivi, nei grandi giochi basati sul culto. Durante la grande festa d'iniziazione con cui i giovani sono accolti nella comunitàdegli adulti, non solo i novizi stessi sono sciolti da legge e regola quotidiane. In tutta la tribù hanno tregua le ostilità. Tutti i gesti di vendetta sono differiti. Quella momentanea sospensione della vita sociale consueta per una grande e sacra stagione di ludi si ritrova anche in numerose tracce delle culture progredite. Vi si connette tutto ciò che riguarda i saturnali o i costumi carnevaleschi. Anche fra noi, un passato di più rozzi costumi privati, di maggiori privilegi di classe e di polizia più bonaria diede alle licenze saturnali dei giovanotti di buona famiglia il nome di "scapestrataggini da studenti". Alle universitàbritanniche tali licenze continuano a esistere, fissate formalmente nel ragging, descritto dal dizionario come "un largo sfoggio di condotta rumorosa e disordinata, a dispetto di ogni autoritàe disciplina" .

L'essere-diverso e la misteriositàdel gioco sono espressi ambedue visibilmente nel travestimento. In esso si completa il carattere "insolito" del gioco. Il travestito o mascherato "gioca" un altro essere. Egli "è" un altro essere. Spavento infantile, divertimento sfrenato, rito sacro e rappresentazione mistica si uniscono indissolubili in tutto quel che è maschera e travestimento .

Considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera: conscia di non essere presa "sul serio" e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversitàdal mondo solito .

La funzione del gioco, nelle forme più evolute che c'interessano qui, è riducibile in massima parte a due aspetti essenziali, coi quali appunto ci si presenta. Il gioco è una lotta per qualche cosa. Queste due funzioni possono anche riunirsi, cioè il gioco può "rappresentare" una lotta per qualche cosa, oppure è una gara tra chi meglio rappresenti qualche cosa .

Il rappresentare, o presentare, può essere puramente un mostrare doni naturali agli spettatori. Il pavone o il tacchino mostrano lo splendore delle loro piume alle femmine, ma in tale esibizione c'è giàun voler suscitare l'ammirazione per la cosa insolita, eccezionale. E unendovi l'uccello delle mosse di danza, ecco che abbiamo una rappresentazione, un uscire dalla solita realtà, una trasposizione di quella realtàin un ordine superiore. Non sappiamo che cosa provi allora l'animale. Nella vita dei bambini una siffatta rappresentazione è giàper tempo piena di fantasia .

Essi rappresentano qualcosa di diverso, di più bello, di più elevato, di più pericoloso di quel che sogliono essere. Essi sono o principe o padre, o brutta strega o tigre. Il bambino può essere dominato da un'emozione tale da raggiungere lo stato del credere di-essere, senza perdere completamente la coscienza della "realtàconsueta". Il suo rappresentare è un apparente realizzare, un immaginare, cioè un rappresentare o esprimere in immagini .

Passando ora dal gioco infantile alle sacre rappresentazioni nel culto delle civiltàarcaiche, troviamo che vi partecipa, in confronto col gioco infantile, un elemento spirituale di più, difficilissimo a definire con precisione. La sacra rappresentazione è qualcosa di più di una realizzazione apparente e magari simbolica: è una realizzazione mistica. Nella rappresentazione qualche cosa d'invisibile, d'inesprimibile si concreta in forma bella, reale, sacra. I

partecipanti al culto sono convinti che l'azione realizzi una certa salvezza, e che promuova uno stato di cose superiore a quello in cui essi vivono d'ordinario. Nondimeno quel realizzare mediante rappresentazione, continua a portare sotto ogni punto di vista le caratteristiche formali del gioco. Lo spettacolo è "giocato", eseguito entro uno spazio realmente limitato, è come una festa, avviene cioè in una sfera gioiosa e libera. E per realizzarlo si isola un mondo particolare di provvisoria validità. Una volta finito, il gioco non finisce però nel suo effetto, bensì si irradia sul mondo ordinario situato al di là, e origina sicurezza, ordine, benessere per il gruppo che celebrava la festa, sino a che la sacra stagione si presenti di nuovo .

Si possono citare gli esempi da ogni parte della Terra. Secondo la vecchia dottrina cinese lo scopo della danza e della musica consiste nel guidare il mondo sulla retta strada, e dominare la natura a vantaggio degli uomini. Dalle gare in occasione delle feste stagionali dipende la prosperitàdell'annata. Se non avessero luogo i convegni, il grano non maturerebbe (2) .

L'azione sacra è un dramenon, cioè qualche cosa che si fa .

Quello che si rappresenta è un drama, cioè un'azione che si compie sia nella forma di una rappresentazione, sia in quella di una gara. L'azione figura un avvenimento cosmico, non soltanto però come rappresentazione, ma come identificazione. Essa ripete quell'avvenimento. Il culto causa l'effetto raffigurato nell'azione. La sua funzione non è un puro e semplice imitare ma un partecipare, nel doppio senso di comunicare e di coagire (3) .

Il culto è helping the action out (4) .

Alla scienza della cultura non importa di sapere come la psicologia consideri il processo spirituale esprimentesi in questi fenomeni. La psicologia si accontenteràdi definire il bisogno che porta a tali rappresentazioni come "identificazione compensatrice" o come "azione rappresentativa che supplisce un'azione reale diretta allo scopo" (5). Ma alla scienza della cultura importa sì di comprendere che cosa significhino queste raffigurazioni nello spirito dei popoli che le creano e le onorano

Tocchiamo qui le basi della scienza delle religioni, il problema dell'essenza del culto, del rito, e del mistero. Tutto il rito del sacrificio negli inni vedici dell'India antica è basato sull'idea che l'azione del culto, sia essa sacrificio, gara o rappresentazione costringa gli dèi a far accadere, rappresentandolo, riproducendolo, raffigurandolo nel rito, - un certo avvenimento cosmico auspicato. Per il mondo degli antichi tali rapporti sono esaminati molto bene da Miss J. E. Harrison, nel suo libro Themis, A Study of the social origins of Greek religion, che prende le mosse dalla danza armata dei Cureti a Creta. Senza voler penetrare in tutti i problemi religioso storici, posti da questo tema, noi considereremo però più da vicino il carattere ludico del culto arcaico .

Il culto è dunque uno spettacolo, una rappresentazione drammatica, una raffigurazione, una realizzazione supplente. Nelle sagre, che si ripetono con le stagioni, la collettivitàfesteggia gli avvenimenti importanti della natura con rappresentazioni sacre .

Esse mostrano il variare delle stagioni raffigurando levate e tramonti di stelle, crescita e maturazione di prodotti campestri, nascita, vita e morte tanto dell'uomo quanto dell'animale .

L'umanità gioca (è l'espressione di Leo Frobenius) l'ordine della natura (6) come questa le si è palesata. Secondo Frobenius in tempi preistorici l'umanitàs'è fatta prima cosciente dei fenomeni della vita vegetale e animale, e in seguito ha acquistato anche il senso del tempo e dello spazio, dei mesi e delle stagioni, del corso solare. E ora gioca tutto quell'ordine dell'universo in un gioco sacro. Così in e mediante questo gioco l'umanitàrealizza di nuovo gli avvenimenti rappresentati, contribuisce a mantenere l'ordine del mondo. Anzi, ben altro risulta ancora da quel gioco .

Perché dalle forme del gioco-culto è sorto l'ordine della societàstessa, il principio della sua primitiva forma governamentale. Il re è il sole, la sovranitàè un'immagine riflessa del corso solare; per tutta la sua vita il sovrano rappresenta la parte del sole, per subire alla fine anche il destino del sole: il suo proprio popolo lo uccide con forme rituali .

Sia lasciata ad altri la domanda fino a qual punto si possa considerare come dimostrata questa interpretazione del regicidio rituale e di tutta la concezione che ne segue. A noi interessa la domanda come ci si debba raffigurare un tale progressivo concretarsi in immagini della primitiva nozione della natura. Come si svolge il processo che ha inizio dall'esperienza inespressa di fatti cosmici, e che termina in una "giocabile" rappresentazione di quei fatti?

A ragione Frobenius ricusa la troppo facile spiegazione che si accontenterebbe senz'altro di introdurre una nozione: Spieltrieb (impulso al gioco), presa come istinto innato (7). Egli dice: "Gli istinti sono un'invenzione del derelitto di fronte al senso della realtà". Con altrettanto vigore, e a più forte ragione, egli si oppone alla tendenza, di un periodo ormai sorpassato, secondo la quale si cercava di spiegare

ogni acquisizione culturale domandando: "con quale intento? a che scopo? per quale ragione?"; tendenza e metodo che si usava attribuire arbitrariamente alla collettivitàche creava la cultura. Frobenius chiama tale punto di vista: "Pessima tirannide della teoria della causalità" (8) .

Secondo lui il probabile processo culturale avverrebbe come segue .

L'esperienza ancora inespressa della natura e della vita si manifesta nell'uomo arcaico come una Ergriffenheit (commozione) .

"Nei popoli, come nei bambini e in ogni uomo creativo, il dare forma nasce dalla commozione" (9). "L'umanitàsi sente turbata dalla rivelazione del Destino"... "La realtàdel ritmo naturale nel divenire e perire l'ha colpita profondamente portandola così a un'azione inevitabile e riflessa" (10). Secondo lui dunque abbiamo a che fare con un necessario processo di trasposizione mentale .

Dallo stato di profonda Ergriffenheit, una nozione della natura si concreta quasi per riflesso a formare una concezione poetica, una forma d'arte. Forse è il miglior modo con cui possiamo esprimere il processo della fantasia creatrice, ma a malapena si può chiamarla una spiegazione. La via che mena dalla sensazione estetica o mistica, in ogni modo a-logica, di un ordine cosmico fino al gioco sacro rituale resta oscura quanto prima .

Nella formulazione del grande studioso manca un'ulteriore definizione di ciò che egli intende quando parla d'un "giocare" di tale sacra natura. Ripetutamente Frobenius usa l'espressione "un giocare", parlando dell'attivitàdelle rappresentazioni rituali, ma egli non si chiede che cosa

significhi dunque qui il fatto di giocare. Ci si domanda anzi se anche nella sua concezione non si sia introdotta inavvertitamente un'idea utilitaria, idea a cui egli era invece tanto avverso e che non s'accorda pienamente alla qualità: gioco. Infatti, come lo raffigura Frobenius, il gioco serve a rappresentare gli avvenimenti cosmici, a mostrarli, accompagnarli, realizzarli. Un elemento quasi razionale vuole imporsi qui irresistibilmente. Il gioco, che è un immaginare, continua ad avere per lui una ragione d'essere perché rappresenta l'espressione di qualche cosa d'altro, cioè di una certa commozione cosmica. Il fatto che quell'immaginazione si esprima per l'appunto in forma ludica pare per lui essere d'importanza secondaria. In teoria potrebbe venirci comunicata anche diversamente. A noi invece pare importante proprio quel giocare .

Tale gioco in essenza non è altro che una forma superiore del gioco, in fondo equivalente, dei bambini o persino degli animali.

Ora di queste due ultime forme del gioco si potrebbero difficilmente ricercare le origini in un commosso stato cosmico, in una sensazione dell'ordine universale che cerchi la sua forma espressiva. Almeno una tale spiegazione avrebbe poco buon senso .

Il gioco del bambino possiede la qualitàludica qua talis e nella sua forma più pura .

Ci sembra possibile di descrivere con termini diversi da quelli di Frobenius il processo che mena dall'"essere afferrati dalla vita e dalla natura" alla rappresentazione di questa nozione in un gioco di carattere sacro; non volendo certo offrire con ciò una spiegazione di una cosa effettivamente inesplicabile, bensì soltanto per rendere ammissibili le cose come stanno di fatto. La societàprimitiva

gioca, come gioca il bambino, come giocano gli animali. Quel gioco è sin dall'inizio pieno degli elementi propri del gioco: ordine, tensione, movimento, solennità, fervore. Solo in una più tarda fase di vita sociale viene a collegarsi a quel gioco la nozione che in esso una cosa si esprime, una rappresentazione cioè della vita. Ciò che fu gioco senza parole acquista forma poetica. Nella forma e nella funzione di un gioco (che è una qualità indipendente del vivere) l'idea di esser noi compresi in un cosmo, cioè in un ordine sacro, ottiene la sua primeva e suprema espressione. Dentro il gioco viene incuneandosi a mano a mano il senso di un "atto" sacro. Il culto s'innesta al gioco. Però il giocare in sé fu il fatto primario .

Qui pratichiamo regioni in cui si penetra a malapena, sia con le risorse della psicologia, sia con la teoria della nostra facoltà conoscitiva stessa. Le domande che sorgono a questo punto toccano il fondo della nostra coscienza. Culto è massima e sacrosanta serietà. Può nondimeno essere gioco allo stesso tempo? Fin dal principio lo stabilimmo: ogni gioco, sia di bimbo sia d'adulto, può essere fatto con la massima serietà. Ma possiamo arrischiarci ad affermare che anche alla santa emozione delle pratiche sacre resti connessa la qualitàludica? Ecco che a questo punto l'indagine libera ed estrema ci è più o meno impedita dalla fissitàdelle nostre nozioni prestabilite. Siamo soliti considerare come assoluta l'antitesi gioco-serietà. Tuttavia è assai probabile che questa antitesi non si mantenga sino in fondo .

Si consideri un momento la seguente successione progressiva. Il bambino gioca con perfetta, anzi, diciamo a buon diritto, con sacrosanta serietà. Pure gioca e sa di giocare. Lo sportivo gioca con abbandono e serietàe col coraggio dell'esaltato. Eppure gioca, e sa di giocare. L'attore suole darsi completamente quando recita. Non di

meno gioca, e si rende conto del gioco. Il violinista prova le più sante emozioni, entra a far parte d'un mondo che è sopra e al di fuori del mondo comune; pure il suo agire resta un gioco. Il carattere ludico può essere inerente alle azioni più elevate. Si potrebbe dunque andare avanti con questa successione sino alle pratiche del culto, attestando che anche il sacerdote che compie gli atti rituali non fa che giocare un gioco?

Chi l'ammette per una religione, l'ammette per tutte. Le nozioni di rito, magia, liturgia, sacramento e mistero verrebbero a rientrare allora tutte nei termini di validitàdella nozione: gioco. Qui bisogna stare all'erta di non estendere all'eccesso il senso di quella nozione: gioco. Diventerebbe un mero gioco di parole. Mi pare però che non v'incorriamo se qualifichiamo l'azione sacra come un gioco. Per la forma essa è tale sotto ogni riguardo, e in essenza lo è in quanto traspone i partecipanti in un mondo diverso dal solito. Platone ammetteva senza reticenza questa identitàtra gioco e azione sacra. Egli non esitava a comprendere nella categoria del gioco le cose di ordine sacro .

Bisogna considerare seriamente ciò che è serio, egli dice (11), ed è Dio che è degno di ogni sacrosanta serietà, mentre l'uomo è fatto trastullo e strumento di Dio, e questa è la parte migliore in lui. Perciò ogni uomo e ogni donna devono, secondo tale norma, passar la vita giocando i giochi più belli; proprio inversamente alla tendenza d'oggi. Infatti, egli prosegue, essi ritengono la guerra una cosa seria, "ma nella guerra non è né gioco, né educazione (12), cose che noi consideriamo come le più serie. In tempo di pace ognuno deve passare la vita come meglio può. Qual è dunque il modo giusto? Si deve vivere giocando, facendo dati giochi, e dati sacrifici, cantando e ballando, per poter

rendere propizi gli dèi, respingere i nemici e vincerli nella battaglia"(13) .

Con questa identificazione di gioco e cosa sacra Platone sminuisce il sacro chiamandolo gioco, ma eleva il gioco facendo valere questa nozione fin nelle supreme regioni dello spirito. Dicevamo in principio che il gioco esisteva giàprima di qualunque traccia di cultura. E in un certo senso si mantiene anche in uno stato di sospensione al di sopra di ogni cultura, o almeno se ne stacca .

L'uomo gioca come il bambino, per divertirsi e ricrearsi, sotto il livello della seria vita. Ma può anche giocare al di sopra di quel livello, giochi improntati a bellezza e a senso sacro .

Orbene, da questo punto di vista lo stretto rapporto tra culto e gioco si può definire meglio. La forte rassomiglianza tra forme rituali e forme ludiche viene posta così più chiaramente in luce, e urge tuttora la domanda: fino a qual punto ogni azione sacra ricade entro l'ambito del gioco?

Tra le distinzioni formali del gioco un primo posto occupava quell'isolamento del luogo d'azione dalla vita ordinaria. Uno spazio chiuso viene isolato e limitato fuori dall'ambiente quotidiano, in realtào con l'immagine. Lì dentro si compie il gioco, lì dentro valgono le sue regole. Una delimitazione del luogo consacrato è anche la primissima caratteristica di ogni azione sacra. Questa esigenza d'isolamento è per il culto, comprese la magia e la vita giudiziaria assai più che di mera natura locale e temporale. Quasi tutte le pratiche di consacrazione e d'inaugurazione vanno sino a creare artificiali posizioni d'isolamento e di privilegio per gli esecutori o per gli "iniziandi". Ovunque si tratti di voto, di entrata in un Ordine o confraternita, di giuramento, di segreta alleanza, vediamo in qualche modo una siffatta

delimitazione entro i cui confini vale il fatto stesso. Il mago, l'indovino, il sacerdote cominciano a circoscrivere il loro spazio consacrato. Sacramento e mistero presuppongono un luogo sacro .

Formalmente tale funzione di delimitazione è assolutamente una e identica per un fine sacro o per un puro gioco .

L'ippodromo, il campo di tennis, il pallottoliere, la scacchiera funzionalmente non si differenziano dal tempio o dal cerchio magico. L'impressionante somiglianza delle pratiche di consacrazione in tutto il mondo indica che tali usanze sono radicate in un'originalissima e fondamentale tendenza dello spirito umano. Generalmente gli studiosi vogliono riferire tale identitàdi forme di culto a una ragione logica, spiegando il bisogno di limitazione e d'isolamento come una misura per difendere da influenze esterne dannose l'iniziato o il sacerdote stesso, che nella sua sacra condizione più che mai corre e reca pericolo. Così facendo essi premettono dunque al processo culturale in questione una riflessione logica e un'intenzione utilitaria; abbiamo cioè quell'interpretazione utilitaria, contro la quale Frobenius giàammonì. Certo, non si torna con ciò all'antiquata concezione secondo la quale preti abili avrebbero inventato la religione, ma una certa attribuzione a motivi razionalistici continua pure a sussistere nella succitata interpretazione. Se invece si accetta l'identitàessenziale e originale tra gioco e rito, se si riconosce cioè essere il luogo consacrato in fondo un luogo di giochi, di spettacoli, allora non ci si affaccia neppure alla mente la domanda ingannatrice: "a che fine? perché?" .

Se dunque l'azione sacra ci appare a malapena separabile formalmente dal gioco, si presenteràpoi la domanda se l'identitàfra culto e gioco si estenda anche al di

làdell'ambito puramente formale. Desta meraviglia che la scienza delle religioni e l'etnologia non pongano con maggiore insistenza il quesito in qual misura pratiche sacre, realizzantisi nelle forme del gioco, assumano anche l'atteggiamento e lo stato d'animo del gioco .

Neanche Frobenius, da quel che so vedere, ha toccato questo problema. Ciò che ne potrò dire io, si limiteràad alcune osservazioni raccolte da menzioni incidentali .

S'intende che la mentalitàcon la quale un gruppo sociale vive e assimila le sue azioni sacre è in prima istanza la mentalitàdella massima e sacra serietà. Ma ripetiamo: anche l'autentica, spontanea mentalitàdel gioco può essere quella della profonda serietà. Il giocatore può arrendersi al gioco con tutto l'essere .

La coscienza di "giocare soltanto" può essere repressa, nascosta quasi completamente. La gioia unita in modo inseparabile al gioco, si converte non solo in tensione ma anche in elevazione. La forma con cui l'animo si dispone nel gioco ha per due poli l'esaltazione e l'estasi. Non è un mero caso che queste parole riflettano ambedue uno stato di "ex", cioè di: fuori, al di là. Si potrebbe dire forse che lo stato d'animo nel gioco è sempre in maggiore .

Tutto questo però ci condurrebbe alle domande psicologiche che preferiamo eludere .

Lo stato psichico del gioco è necessariamente labile di natura.

Ogni momento la "vita ordinaria" può riprendere i suoi diritti, sia dall'esterno per una scossa che disturba il gioco, sia per una violazione delle regole, sia dall'interno perché il senso di giocare svanisce, per la delusione o per il disinganno .

Come stanno le cose per l'atteggiamento e per lo stato psichico delle sacre celebrazioni? La stessa parola celebrare giàce lo dice quasi: il rito sacro è celebrato, cioè si realizza entro i termini della festa. Il popolo che si avvia verso i suoi santuari, si prepara a dimostrazioni di gioia in comune. Consacrazione, sacrificio, danze sacre, gare di carattere sacro, rappresentazioni, misteri, tutti quanti sono inquadrati nella festa. Pur essendo cruenti i riti, crudeli le tribolazioni degli iniziandi, spaventevoli le maschere, l'insieme si svolge tuttavia come una festa. La "vita ordinaria" è arrestata. Pranzi, orge e ogni sorta di baccanali accompagnano la durata della sagra. Avendo in mente sia esempi greci sia africani, saràa mala pena possibile distinguere sottilmente tra l'aria generale di festa e la sacra commozione per il mistero centrale .

Sull'essenza della festa è stato pubblicato, quasi contemporaneamente al libro mio, un trattato dello scienziato ungherese Karl Kerényi, che tocca da presso il nostro argomento (14). Kerényi assegna anche alla festa un carattere di indipendenza primaria, proprio come noi lo presupponemmo in questo studio per il gioco. "Fra le realtàspirituali - dice la festa è una cosa a sé, che non si confonde con null'altro al mondo (15) .

Quello che noi affermammo per il gioco, Kerényi crede si possa stabilire anche per la festa: che, cioè, sia stata trascurata dalla scienza della cultura. "Il fenomeno della festa sembra essere completamente sfuggito all'attenzione degli etnologi" (16) .

"Le scienze sogliono passar sopra alla realtàfesta come se questa non esistesse affatto" (17). Proprio come per il gioco, vorremmo aggiungere noi. Orbene, fra gioco e festa esistono dei rapporti intimi per forza di cose. La sospensione della vita solita, il tono allegro, dominante - ma

non indispensabile dell'azione (anche la festa può essere seria), la limitazione nel tempo e nello spazio, l'unione di severa determinatezza e autentica libertà: ecco i principali tratti comuni del gioco e della festa. Pare che nella danza essi raggiungano la loro unione più intima. Gli indiani Cora, sulla costa occidentale del Messico, chiamano le loro sacre feste per le pannocchie maturanti e per la tostatura del granturco un "gioco" del sommo nume (18) .

Le idee di Kerényi sulla festa come fattore di cultura giàin questo loro primo abbozzo a cui speriamo segua tosto uno studio più ampio, contribuiscono a rafforzare e ad allargare la base su cui è costruita quest'opera .

Nondimeno, neanche col determinare una stretta relazione tra la mentalitàdella festa e quella del gioco, si è detto ancora tutto .

Oltre ai caratteri di forma e all'atmosfera di tripudio è inviolabilmente connesso al gioco vero un altro distintivo fondamentale: la coscienza, magari respinta in seconda linea, di "fare solo un po' così, per gioco". Ci resta da domandare in qual misura una tale coscienza possa accompagnarsi anche all'atto sacro compiuto con remissione completa .

Limitandoci ai riti delle culture arcaiche non risulta impossibile tracciare qualche linea per fissare il grado di serietàcol quale si compiono. Gli etnologi sono, credo, d'accordo nel dire che la mentalitàdei partecipanti e degli spettatori alle grandi feste religiose dei selvaggi non è una mentalitàimprontata ad esaltazione e illusione assolute. Una retro-coscienza del "non essere vero" non vi manca. Una viva immagine di questa mentalità ce la dà A. E. Jensen nel suo libro Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvolkern (19). Pare che gli uomini non abbiano paura

degli spiriti che vagano dappertutto durante la festa e che al suo apogeo si mostrano a tutti. E non c'è da stupirsene: infatti sono i medesimi uomini che hanno la regia di tutta la cerimonia: hanno fatto loro stessi le maschere, le portano, le nascondono alle donne dopo averle usate. Sono loro che producono il fruscìo annunciante l'apparizione dello spirito, sono loro che segnano le sue tracce sulla rena, sono loro che suonano sui flauti riproducendo le voci degli antenati e che agitano i rombi .

Per farla breve, dice Jensen, la loro posizione somiglia, tale e quale, a quella dei genitori che fanno "la Befana" (20). Gli uomini raccontano delle frottole alle donne intorno a ciò che avviene nel sacro bosco delimitato (21).

L'atteggiamento stesso degli iniziandi oscilla tra commozione estatica, finta follia, angoscioso raccapriccio e giovanile posa ed affettazione (22) .

Infine neppure le donne credono ciecamente. Sanno esattamente chi si nasconda dietro tale o tal altra maschera. Eppure si eccitano oltremodo quando la maschera si avvicina a loro in atteggiamento minaccioso, e scappano in confusione e strillando .

Tali manifestazioni di timore sono in parte assolutamente spontanee, dice Jensen, e in parte soltanto obbligo tradizionale

Sono cose che bisogna fare. Le donne sono per così dire le comparse nella rappresentazione e sanno che non devono fare le guastafeste (23) .

Non si può affatto tracciare il limite inferiore, dove la sacra serietàsi è infiacchita sino al fun. Da noi un padre alquanto infantile può adirarsi seriamente quando i figli lo sorprendano nella sua funzione di Befana. Un padre

kwakiutl nella Columbia britannica uccise la figlia che l'aveva sorpreso nell'atto di approntare certe sculture per una cerimonia (24) . L'indole fluttuante della coscienza religiosa dei negri di Loango è descritta da Pechuel-Loesche in termini simili a quelli di Jensen.

La loro fede nelle rappresentazioni e nelle usanze religiose è una specie di mezza fede, accompagnata da ironia e da dimostrazioni d'indifferenza. L'essenziale è lo stato d'animo, conclude l'autore (25). Nel capitolo Primitive Credulity del Threshold of Religion, R. R. Marett chiarifica in quale modo un certo elemento di make believe, di "far credere", partecipi sempre nella fede dei primitivi. I primitivi sono, incantatori e incantati, contemporaneamente coscienti e vittime dell'inganno. Vogliono però essere vittime (26). Come l'incivile è buon attore, e, simile al bambino, si trasfigura completamente nell'essere che rappresenta, così egli è anche buon spettatore e si avvicina anche in questo al bambino, il quale può spaventarsi orribilmente per il ruggito di ciò che egli tuttavia sa non essere un "leone vero" (27) .

L'indigeno, dice Malinowski, sente e teme la sua fede più che non la formuli chiaramente a se stesso (28). Il contegno delle persone a cui la societàprimitiva attribuisce qualità soprannaturali, spesso non si può esprimere meglio che come un playing up to the role, un "recitare una parte" (29) .

Malgrado questa parziale consapevolezza del "non essere vero" dei rapporti magici e soprannaturali, quegli stessi investigatori insistono nel dire che ciò non deve farci concludere che tutto il sistema di fede e di pratiche religiose sia soltanto un inganno, inventato da un gruppo non credente per dominarne un altro credente. Una tale interpretazione ci è data del resto non solo da molti

viaggiatori, ma qua e làanche dalle tradizioni degli indigeni stessi. Eppure non può essere la giusta interpretazione .

"L'origine di un atto sacrale può nascere solo dalla religiositàdi tutti, e un'ingannevole conservazione di esso, al fine di promuovere l'autoritàdi un gruppo, non può essere che il prodotto finale di un'evoluzione storica" (30) .

Da tutto questo appare, a mio giudizio, con massima evidenza che quando si parla delle cerimonie magico-sacre dei popoli primitivi, non si può in fondo perder d'occhio neppure un solo momento la nozione gioco. Non solo nel senso che, descrivendone i fenomeni, si debba ripetutamente usare il termine "giocare", ma anche per il fatto che proprio nel concetto stesso di gioco è espressa meglio che ovunque l'unitàe indivisibilitàdel credere e non credere, l'unione di sacrosanta serietàcon ostentazione e "scherzo". E' vero che Jensen, pur ammettendo una somiglianza tra il mondo del bambino e il mondo del selvaggio, separa però, per principio, nettamente l'atteggiamento del primo da quello del secondo. Il bambino ha nella Befana "un'apparizione bell'e pronta", con la quale, per la flessibilitàche gli è propria, si ritrova subito .

"Molto diversamente stanno le cose nei riguardi dell'atteggiamento produttivo di coloro che ci importano qui per la formazione delle cerimonie magico-sacre: essi si sono riferiti non ad apparizioni bell'e pronte, bensì alla natura circostante con cui si sono confrontati; hanno tentato di fissare e di rappresentare il suo sinistro senso demonico" (31). Si riconoscono qui i criteri del maestro di Jensen, cioè di Frobenius, citato più su. Qui sorgono però due obiezioni. Anzitutto Jensen con il suo "molto diversamente" distingue solo il processo psichico nell'anima infantile da quello nell'anima dei primi e originali creatori di un rito. Ma noi non conosciamo costoro. Abbiamo a che fare

con una "collettivitàreligiosa" che, proprio come da noi il bambino, ottiene offerte bell'e pronte le nozioni religiose, come una materia tradizionale, e le sue reazioni sono uguali a quelle del bambino. Ma a parte tutto questo, il processo di questo "confronto con la natura", che condusse al "fissaggio" e alla "rappresentazione" di una immagine religiosa, si sottrae completamente alla nostra possibilitàpercettiva. Frobenius e Jensen lo spiegano solo approssimativamente con una metafora fantastica. Della funzione che agisce in quel processo raffigurativo non è possibile dire molto di più se non che è una funzione poetica, e meglio la si definisce anzi, chiamandola una "funzione ludica" .

Riflessioni come queste ci portano al nocciolo della questione sull'essenza degli originari concetti religiosi. Si sa che una delle nozioni più importanti che ogni studioso della scienza delle religioni ha da imparare è la seguente: quando una forma religiosa ammette tra due cose di ordine diverso, per esempio tra un uomo e un animale, una sacra identitànell'essere, quel rapporto allora non è espresso né chiaramente né esattamente dalla nostra idea d'un rapporto simbolico. L'identitàdei due esseri è molto più reale che non il rapporto tra una sostanza e la sua immagine simbolica. E' un'identitàmistica. L'uno si è fatto l'altro. Il primitivo, nella sua danza magica, "è" un canguro. Bisogna però stare in guardia contro i difetti e le differenze delle umane facoltàespressive. Per immaginarci lo stato psichico del primitivo dobbiamo esprimerlo con la nostra terminologia .

Volendolo o no, noi operiamo la trasposizione delle sue nozioni religiose nella severa determinatezza logica dei nostri concetti .

E così noi diciamo che il rapporto tra lui e il suo animale significa per lui un "essere", mentre per noi resta un "giocare" .

Egli ha assunto l'essere del canguro. Egli gioca (rappresenta) il canguro, diciamo noi. Ma il primitivo stesso non conosce le distinzioni concettuali di "essere" e di "giocare", non s'intende di identità, né d'immagine o di simbolo. E perciò ci domandiamo se lo stato psichico del primitivo durante le sue azioni sacre non venga definito nel modo migliore quando ci teniamo appunto a quel termine primario di "giocare". Dunque nella nostra nozione del gioco va perduta la distinzione tra il creduto e il simulato. Tale nozione di gioco si congiunge senza sforzo al concetto di consacrazione e di sacralità. Ogni preludio di Bach, ogni verso della tragedia ce lo dimostra. Considerando tutta la sfera della cultura così detta primitiva come una sfera ludica, ci si apre la possibilitàd'una comprensione assai più diretta e generale della sua natura che con un'acuta analisi psicologica e sociologica .

Gioco sacro indispensabile alla salute della collettività, pregno di visione cosmica e di sviluppo sociale, e nondimeno un gioco, un'azione che si compie (come lo vide Platone) fuori e sopra la sfera della vita seria dei bisogni e delle cose gravi .

Questa sfera del gioco sacro è quella dove si ritrovano il bimbo e il poeta, insieme col selvaggio primitivo. La sensibilitàestetica dell'uomo moderno l'ha avvicinato un po' di più a quella sfera .

Pensiamo ora alla moda odierna della maschera come oggetto d'arte .

L'esotismo d'oggigiorno, anche se talvolta contiene una certa posa, un po' di snobismo, ha radici molto più profonde dell'esotismo del Settecento, quando vennero di moda i turchi, gli indiani e i cinesi. L'uomo moderno ha senza dubbio una grande disposizione a intendere il lontano e l'esotico. Nulla gli giova tanto a questo quanto la sua sensibilitàper tutto quel che sia maschera o travestimento. Mentre lo scienziato-etnologo ne dimostra l'enorme importanza sociale, il laico colto ne subisce l'immediata commozione estetica, mista di bellezza, d'orrore e di mistero. E' innegabile che anche per l'adulto colto la maschera abbia qualche cosa di misterioso. Il vedere un mascherato, anche come pura percezione estetica a cui non sono collegate nozioni religiose definite, ci conduce subito fuori della "vita ordinaria", in un mondo diverso da quello del chiaro giorno. Nella sfera cioè del primitivo, del bambino e del poeta, nella sfera cioè del gioco .

Se è lecito far convergere le nostre idee riguardo al significato e alla natura delle primitive pratiche religiose sull'irriducibile nozione del gioco, ci resta pure ancora una domanda oltremodo penosa. Come stanno le cose se passiamo dalle forme inferiori di religione a quelle superiori? Dalle selvagge e bizzarre pratiche sacre dei primitivi popoli africani, australiani, o americani, lo sguardo si volge verso il culto sacramentale vedico, giàpregno delle saggezze delle Upanishad, o verso le assimilazioni profondamente mistiche d'uomo, dio e animale nella religione egiziana, oppure verso i misteri orfici o eleusini. Forma e pratica loro rimangono, fin nei particolari bizzarri e sanguinosi, apparentate strettamente ai cosiddetti culti primitivi. Ma noi vi riconosciamo o supponiamo un contenuto di saggezza e di veritàche ci vieta di considerarli con quella superioritàche, in fondo, si rivela giàfuori posto rispetto alle culture così dette primitive .

Si tratta ora di sapere se, a causa dell'identitàformale, anche alla sacra coscienza, alla fede che empiva queste forme superiori si debba la qualifica di gioco. Una volta accettata la concezione platonica del gioco, cui ci condussero le osservazioni precedenti, nulla ce lo impedisce. Giochi consacrati alla divinità, l'obiettivo più alto cui l'uomo nella vita possa dedicare la sua energia, così l'intese Platone. Con ciò non si rinuncia affatto all'apprezzamento del sacro mistero come massima espressione raggiungibile di qualcosa che resta precluso all'intelletto logico. L'azione sacra di ogni tempo rimane per alcuni suoi aspetti compresa nella categoria del gioco, ma in tale subordinazione non va perduto nulla della sua sacralità.

Capitolo 2

LA NOZIONE DEL GIOCO NELLA LINGUA

Noi parliamo del gioco come di una cosa nota, cerchiamo di analizzare o almeno di definire approssimativamente la nozione espressa con tale parola; rendendoci ben conto tuttavia che per noi questa nozione è determinata dalla parola che ci è familiare . Non una scienza indagatrice, bensì la lingua creatrice ci ha dato parola e nozione unite. La lingua, cioè le innumerevoli lingue .

Nessuno si aspetterà che esse abbiano tutte denominato in maniera completamente uguale, e cioè con un'unica parola, una nozione del gioco assolutamente identica; così come tutte le lingue possiedono una parola per designare la mano o il piede. La cosa non è poi tanto semplice .

Dobbiamo qui partire dalla nozione "gioco" così come è familiare a "noi", coincidente cioè con le parole che nella maggior parte delle lingue europee moderne corrispondono con qualche variante a tale nozione. Ci è parso di poterla circoscrivere come segue: gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera

assoluta che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di "essere diversi" dalla "vita ordinaria". Così determinata, la nozione sembra adatta a comprendere tutto ciò che chiamiamo gioco, di animali, di bambini, di adulti: giochi d'abilità, di forza, d'intelligenza, d'azzardo, rappresentazioni ed esecuzioni. Ci è parso di poter considerare questa categoria "gioco" quale uno dei più fondamentali elementi spirituali della vita .

Ora risulta subito che la lingua non ha affatto distinto dappertutto e sin dall'inizio con altrettanta sicurezza tale categoria generale, comprendendola in un'unica parola. Tutti i popoli giocano, e giocano anzi in modo curiosamente simile; ma non ne consegue affatto che tutte le lingue racchiudano l'idea del gioco in un'unica parola con tanta sicurezza, e anche con tanta larghezza come fanno le lingue moderne europee. Qui si potrebbe rimettere sul tappeto il dubbio nominalistico circa la fondatezza del concetto generale dicendo: per ogni gruppo di uomini il concetto di gioco non contiene altro se non ciò che esprime la parola di cui essi si servono. La parola, ma forse anche: le parole. E' possibile infatti che una data lingua abbia meglio delle altre riunito in un'unica parola i diversi modi del concetto. Lo vediamo infatti nella pratica. L'astrazione di un concetto generale del gioco si è avverata in talune culture più presto e più completamente che in altre; ne consegue che esistono lingue, anche molto evolute, che per le diverse forme del gioco hanno continuato a servirsi di parole affatto diverse; e siffatta molteplicitàdi termini ostacolò la concentrazione di tutte le forme del gioco in un solo termine. Questo caso si può paragonare da lontano al noto fatto per cui lingue cosiddette primitive talvolta hanno parole che designano le diverse specie di un genere, ma non ne hanno alcuna che designi il genere stesso; hanno parole che designano luccio e anguilla, ma non ne hanno alcuna che designi il pesce .

Vi sono parecchi indizi attestanti che in diverse culture l'astrazione di un concetto generale del gioco è avvenuta solo in un secondo tempo, mentre vi si trova invece ab antiquo la funzione corrispondente. Molto importante a questo riguardo mi sembra il fatto che in nessuna delle mitologie da me conosciute il gioco è incorporato in una figura di dio o di demone (1); mentre, d'altra parte, si rappresenta spesso una divinitàin atto di giocare. Della tarda concezione di un'idea generale sul gioco è indizio anche il fatto che non si trova una comune parola indoeuropea per il gioco. Persino il gruppo linguistico germanico si scinde in tre parole diverse per la denominazione del gioco .

Non è forse un mero caso che proprio alcuni popoli che hanno avuto sempre nel sangue il gioco in svariate forme, nondimeno distribuiscono l'espressione di tale attivitàin molte parole diverse. Credo poter asserire ciò con più o meno certezza per quanto riguarda il greco, il sanscrito, il cinese e l'inglese .

Il greco ha per il gioco dei bambini una curiosa espressione, usando la desinenza inda. Tale desinenza non significa altro che, appunto, giocare. E' un suffisso indeclinabile e linguisticamente irriducibile (2). I bambini greci giocavano "alla palla" - sfairinda, al "tiro alla fune" - helkustinda, "al lancio" -streptinda, "al re" - basilinda. Nell'assoluta indipendenza di quel suffisso è espressa simbolicamente, per così dire, l'irriducibilitàdel concetto gioco. In contrasto con tale qualificazione assolutamente specifica per il gioco del bambino, per denominare l'ambiente del gioco in generale il greco usa non meno di tre parole diverse. Anzitutto abbiamo paidia, la parola più evidente per indicare il gioco. La sua etimologia è chiara: indica ciò che è attinente al bambino, ma per mezzo dell'accento si distingue tosto da paidia, puerilità. Nell'uso però paidia non

è affatto limitato alla sola sfera del gioco dei bambini. Con i suoi derivati paizein , giocare, paighma e paighnion, strumento da gioco, può significare ogni sorta di forma del gioco, fino alle più elevate e alle più sacre, come abbiamo giàvisto. A tutto questo gruppo di parole sembra inerente il tono semantico del giocondo, dell'allegro, dello spensierato. La voce athyro, athyrma paragonata a paidia rimane in secondo piano. Esprime la sfumatura della frivolezza e dell'insignificante .

Resta però ancora un campo molto esteso che nella terminologia nostra appartiene all'ambito del gioco, ma che nella terminologia greca invece non corrisponde a paidia o ad athyrma, né vi sta racchiuso, il campo cioè delle giostre e delle gare. In tutto questo campo, così importante nella vita greca, domina la parola agon. Nel suo valore sta, per così dire, nascosta una parte essenziale del concetto di gioco. L'idea del non-serio, l'elemento ludico, di regola non vi è espresso chiaramente. Basandosi su questo e sul fatto che l 'agon occupò un posto vastissimo nella cultura ellenica e nella vita quotidiana di ogni elleno, il professor Bolkestein mi ha rimproverato di avere, nel mio discorso "Sui limiti del gioco e della serietànella cultura", compreso erroneamente nel concetto di gioco le gare greche, a partire da quelle grandi, radicate nel culto, fino alle più futili (3) .

"Quando parliamo di ludi olimpici - dice Bolkestein - accettiamo spensieratamente un termine latino in cui è espresso l'apprezzamento romano delle gare indicate con tale parola, apprezzamento che si differenzia però pienamente da quello greco" .

Dopo aver enumerato le molte forme di agonistica attestanti come la tendenza alla competizione colmasse tutta la vita greca, egli conclude: "Col gioco tutto questo

non ha nulla a che fare, a meno che non si voglia sostenere che tutta la vita sia stata per i Greci un gioco! " .

Tale infatti ha da essere in un certo senso la tesi di questo libro. Malgrado la mia ammirazione per il modo in cui lo storico di Utrecht continua a illuminare le nostre cognizioni sulla civiltàgreca, e nonostante il fatto che la lingua greca non sia la sola a fare la separazione linguistica fra gara e gioco, pure mi oppongo recisamente al suo giudizio. La confutazione dell'idea di Bolkestein è contenuta, in fondo, in tutto quello che qui seguirà. Per ora mi limiterò quindi a questo argomento solo: la gara agonistica, sia nella vita greca, sia altrove, ha tutte le caratteristiche formali del gioco, e, per quel che riguarda la sua funzione, appartiene anzitutto all'ambito della festa, alla sfera cioè del gioco. E' assolutamente impossibile scindere la gara come funzione culturale dal rapporto gioco-festa-culto. Per spiegare il fatto che nel greco i concetti di gioco e di gara sono separati nella terminologia, occorrerà, a parer mio, volgere le ricerche in quest'altra direzione. La concezione di un'idea comune, universale, e logicamente omogenea del gioco si è formata molto tardi, come avevo già premesso. Nella società ellenica l'agonistica aveva preso in breve un posto così esteso ed era valutata con tale serietà, che la mente perdette la coscienza del suo carattere ludico. Le gare d'ogni specie e in ogni occasione erano diventate presso i greci funzione tanto intensiva di cultura, che venivano considerate come "cosa ordinaria" e pienamente valida, e non erano più riconosciute come gioco .

Il caso greco non è affatto isolato come vedremo ora. Si presenta in forma appena diversa nell'India antica. Anche làl'espressione del concetto "gioco" era distribuita in diversi termini. Il sanscrito usava per esso non meno di quattro radici differenti. Il termine più diffuso per giocare è kridati. La parola significa gioco di bambini, di adulti e di animali. E,

proprio come avviene nelle lingue germaniche con la parola corrispondente, serve anche per il movimento delle onde o del vento. Può significare un saltellare o danzare in generale, senza esprimere la nozione "gioco". Con questo ultimo significato si avvicina alla radice nrt, che domina tutto il campo della danza e della rappresentazione drammatica. Divyati significa anzitutto il gioco dei dadi, ma significa anche giocare in generale, scherzare, tandeln (trastullarsi), canzonare. Il significato originario pare fosse quello di "lanciare", a cui corrisponde anche quello di "risplendere" (4). Nella radice las-, da cui vilasa, sono riuniti i significati di risplendere, spuntare, risonare d'improvviso, muovere in su e in giù, giocare e "in genere avere un'occupazione", come il tedesco etwas treiben. Nel sostantivo lila (col denominativo lilayati), forse col significato originario di oscillare su e giù, dondolare, è espresso soprattutto l'elemento arioso, lieve, allegro, spensierato, insignificante del gioco. Inoltre lila indica il "quasi come se", l'apparenza, l'imitazione. Così per esempio gajalilaya indica letteralmente: con gioco di elefante, "come un elefante"; e gajendralila, letteralmente: qualcuno il cui gioco è elefante, qualcuno che rappresenta un elefante. In tutte queste denominazioni del gioco, il comune punto di partenza semantico sembra essere quello di movimento veloce; rapporto che si ritrova in molte altre lingue. Questo non significa naturalmente che le parole abbiano dapprima espresso esclusivamente tale movimento, e che solo più tardi siano applicate al gioco. Le parole indicanti "gioco" in sanscrito non vengono usate per esprimere il concetto di gara, che, sebbene l'antica societàindiana conoscesse gare di ogni sorta, è rappresentato a malapena da un nome specifico .

Ai cortesi schiarimenti del professore Duyvendak, debbo alcune indicazioni circa l'espressione cinese per la funzione del gioco .

Anche in questa lingua manca la concentrazione in un solo nome di tutte le attivitàche, a mio giudizio, vanno schierate nella categoria del gioco. In primo piano c'è la parola wan, in cui predominano le nozioni del gioco dei bambini. Include soprattutto i seguenti significati speciali: occuparsi di qualche cosa, divertirsi con qualcosa, to trifle (baloccare), salterellare, folleggiare, scherzare. Serve anche a esprimere: tastare, esaminare, annusare, palleggiare dei gingilli tra le mani, e infine: godere del chiaro di luna. La base semantica sembra dunque essere: accostare una cosa con festevole attenzione, essere assorto in modo vago e lieve. Non serve per il gioco di abilità, né per la gara, né per il gioco dei dadi, né per la rappresentazione. Per quest'ultima, cioè per il gioco drammatico ordinato, il cinese usa parole appartenenti al concetto di "posizione, situazione, disposizione". Per tutto quel che è gara vale un'altra parola particolare, cheng, paragonabile dunque al greco agon; e anche sai, che indica più particolarmente una gara organizzata con premio .

Per illustrare l'espressione del concetto "gioco" in una lingua appartenente alla cosiddetta civiltàprimitiva, ossia dei popoli originari, posso descrivere qui, grazie alla benevolenza del professor Uhlenbeck, quello che troviamo in una delle lingue algonkin, cioè nel Blockfoot. Per ogni gioco di bambini serve la radice verbale koàni. Essa non può essere applicata al nome di un gioco determinato, significa gioco di bambini in generale, tanto i giochi d'indole frivola quanto quelli organizzati. Ma non appena si tratti dell'attivitàdi adolescenti o di adulti, non si può più chiamarla koàni, anche se sia lo stesso gioco che fanno i bambini. Invece si usa di nuovo koàni in senso erotico, e particolarmente per le relazioni illecite. A esprimere lo svolgimento di un determinato gioco regolato da norme, serve come termine generale kachtsi. Questa parola vale tanto per i giochi d'azzardo quanto per quelli di abilitàe di

forza. Il momento semantico sta qui nel vincere e gareggiare. Il rapporto fra koàni- e kachtsi- assomiglia dunque alquanto al rapporto fra paidiàe agon, trasferito dal nominale al verbale, restando inteso tuttavia che i giochi d'azzardo, i quali per i Greci spettano al paizo, in Blackfoot sono compresi nel concetto agonale. Per tutto quello che rientra nell'ambito magico religioso, per danze e solennità, non servono né koàni-né kachtsi-. Il Blackfoot ha inoltre due termini distinti per "vincere", di cui il primo, amots-, è usato tanto per il vincere in una corsa, in una gara o in un gioco, quanto nel combattimento - in quest'ultimo caso particolarmente per "fare strage" -; mentre la seconda parola skits- (skets-) vale esclusivamente per il gioco e lo sport. Sembrerebbe dunque che qui si confondano la sfera puramente ludica e quella agonale. Inoltre c'è una parola propria per "scommettere", apska-. Notevole è la facoltàdi aggiungere a un verbo il significato di "non fare sul serio, ma solo per celia" mediante il prefisso kip, letteralmente "appena, solo un poco", per esempio aniu- egli dice, kipaniu- dice per scherzo, non dice sul serio .

In complesso, la concezione Blackfoot dell'idea gioco, riguardo alla facoltàastrattiva ed espressiva, sembra non differire gran che da quella greca, sebbene non sia identica .

Il fatto che noi troviamo dunque nel greco, nel sanscrito e nel cinese l'espressione dell'idea gara separata da quella dell'idea gioco in generale, mentre il Blackfoot pone i limiti diversamente, potrebbe farci propendere al pensiero che Bolkestein abbia ragione, e che questa separazione linguistica corrisponda a una profonda differenza sociologica e psicobiologica fra gioco e gara. A questa conclusione si oppone però non soltanto tutto il materiale storico-culturale, da passare in esame ora, ma anche il fatto che a questo riguardo si può confrontare con le lingue

citate una serie di lingue, ugualmente distanti fra loro, nelle quali l'idea gioco ha una più ricca varietàdi concetti. Ciò vale, oltre che per la maggior parte delle lingue europee, anche per il latino per il giapponese, e per una almeno delle lingue semitiche .

Quanto al giapponese, la cortese assistenza del professor Rahder mi permette di fare alcune osservazioni. Il giapponese, in contrasto col cinese e conformemente invece con le lingue occidentali moderne, ha una parola specifica per la funzione del gioco in generale, e vi unisce un corrispondente termine opposto indicante la serietà. Il sostantivo asobi e il verbo asobu significano: giocare in generale, ricreazione, divertimento, passatempo, gita, orgia, gioco dei dadi, ozio, l'essere fuori uso, lo stare disoccupato. Vale anche per: giocare qualcosa, rappresentare, imitare qualcosa. Notevole è il significato di play, cioè la limitata mobilitàin una ruota, o in altro strumento, appunto come in olandese e in inglese (5). Curioso è anche asobu nell'associazione di "studiare con qualcuno, studiare in qualche luogo", che fa pensare al latino ludus col senso di scuola. Asobu può indicare per esempio naumachia, cioè finta battaglia, ma non gara come tale; ecco dunque ancora un altro termine differenziale tra agone e gioco. Infine asobu paragonabile al wan cinese - vale per i tè giapponesi, trattenimenti artistici durante i quali si suole ammirare oggetti di ceramica, e farseli passare fra le mani lodandoli. Sembrano mancare i rapporti con "muovere veloce", "scintillare", "saltellare" .

Una precisa definizione dell'idea giapponese del gioco dovrebbe portarci a considerare la cultura giapponese con impegno maggiore di quel che sia possibile a me o lecito in questa sede. Bastino le seguenti considerazioni. I giapponesi nascondono l'eccezionale serietàdel loro ideale di vita dietro la finzione che tutto il vivere non è che un

gioco. Simile alla chevalerie del Medioevo cristiano, il bushido giapponese si svolgeva completamente nella sfera del gioco, era recitato in forme ludiche. La lingua conserva tale concezione nel asobase-kotoba, cioè nel linguaggio di cortesia, letteralmente lingua per gioco, che si usa rivolgendosi ai superiori. Delle classi sociali superiori si presuppone che agiscano sempre per gioco, qualunque cosa facciano. La forma cortese per dire: voi arrivate a Tokyo, letteralmente tradotta sarebbe: voi giocate arrivo a Tokyo. E così per: ho sentito che vostro padre è morto, si dice: ho sentito che messere vostro padre ha giocato morte. Il superiore è visto come se vivesse in una zona elevata, dove solo il proprio piacere lo porta ad agire .

Di fronte a questa tendenza a dissimulare la vita nobiliare entro la sfera del gioco, il giapponese oppone un concetto molto pronunciato della serietà, del non-gioco. Per la parola majime troviamo i significati di: serietà, sobrietà, distinzione, solennità, e anche: quiete, onestà, decenza. Corrisponde alla parola che noi traduciamo "la faccia" nella nota espressione cinese "salvare la faccia". Usato come aggettivo può significare anche: prosaico, matter of fact. Inoltre serve in espressioni come: "facciamo sul serio", "basta con gli scherzi", "egli ha preso sul serio quello che era inteso come scherzo" .

Nelle lingue semitiche la zona semantica del gioco è dominata, a quel che mi disse il professor Wensinck, dalla radice la 'ab, a cui evidentemente è connesso la 'at. Qui però è compreso in un'unica parola accanto al significato di giocare in senso proprio, anche quello di ridere e schernire. L'arabo la 'iba comprende giocare in generale, canzonare, stuzzicare. L'ebraico aramico la 'ab significa ridere e schernire. Inoltre in arabo e in siriaco questa radice ha il significato dello sbavare del neonato, da intendersi forse come un fare bollicine con lo sputo come fanno i bimbi in

tenerissima età; cosa che a ragione si può considerare un gioco. I significati di ridere e di giocare sono uniti anche nell'ebraico sahaq. Notevole è poi il significato di suonare uno strumento, che l'arabo la 'iba ha comune con alcune lingue europee moderne. Per il gruppo linguistico semitico la base semantica non sembra occupare completamente lo stesso posto delle lingue or ora esaminate. Più oltre insisteremo su un dato importantissimo dell'ebraico per dimostrare l'identitàdell'agonale col ludico .

In un curioso contrasto col greco, con quella sua espressione varia ed eterogenea per la funzione del gioco, c'è il latino, che non ha in fondo che una sola parola ad esprimere tutto il dominio del gioco e del giocare: ludus, ludere, di cui lusus non è che un derivato. Accanto vi sta iocus, iocari, col significato specifico però di scherzo, burla. Nel latino classico anzi non significa propriamente gioco. La base etimologica di ludere, anche potendola usare per il guizzare dei pesci, per lo svolazzare degli uccelli, per il mormorìo dell'acqua, sembra non coincida col dominio del movimento veloce, come tante altre parole che designano il gioco, ma piuttosto con quello della non-serietà, dell'apparenza, dello scherno. Ludus, ludere comprende il gioco del bambino, la ricreazione, la gara, la rappresentazione liturgica e scenica in generale, il gioco d'azzardo. Nella combinazione Lares ludentes significa "danzare". La nozione "darsi l'apparenza di" sembra stare in primo piano. Anche i composti alludo, colludo, illudo, tendono tutti al senso dell'irreale, dell'ingannevole. Da questa base semantica si allontana ludi nel significato di giochi pubblici, i quali occuparono un posto così importante nella vita romana, e ludus col senso di scuola, il primo partendo dal significato gara, il secondo probabilmente da quello di esercizio .

E' assai significativo il fatto che ludus, ludere come termine generale per designare il gioco, il giocare, non solo non è passato nelle lingue romanze, ma, a quel che so vedere, vi lascia appena qualche traccia. In tutte le lingue romanze, dunque ben presto, il iocus, iocari ha esteso il suo significato specifico a quello di gioco, giocare, sopprimendo completamente ludus, ludere. Le forme sono: francese jeu, jouer, italiano gioco, giocare, spagnolo juego, jugar, portoghese jogo, jogar, rumeno joc, juca (6). Se la scomparsa del ludus sia dovuta a cause fonetiche ovvero semantiche, è problema che qui non si esaminerà.

L'estensione espressiva della parola che indica il gioco, è generalmente molto grande nelle lingue europee moderne. Tanto nelle lingue romanze quanto in quelle germaniche vediamo il termine ludico esteso a parecchie nozioni di movimento e di azione che non hanno nulla a che vedere col gioco in senso più stretto e formale. Così, per esempio, l'uso del termine giocare, gioco, per la limitata mobilitàdella parte di qualche meccanismo è comune al francese, all'italiano, allo spagnolo, all'inglese, al tedesco, all'olandese, e anche, come accennammo giàprima, al giapponese. E come se il concetto giocare coprisse via via una zona sempre maggiore; maggiore assai di quella di paizo e perfino di quella di ludere. Questo appare molto chiaramente nelle lingue germaniche .

Come si è giàosservato qui sopra, il gruppo linguistico germanico non ha un'unica parola comune per esprimere gioco e giocare. Come idea generale non era evidentemente ancora concepita nel presupposto periodo germanico primordiale. Tuttavia non appena ognuno dei rami germanici ponga in uso una parola per designare il gioco, il giocare, ecco che tali parole si sviluppano semanticamente secondo le stesse linee, o meglio, ecco che uno stesso

gruppo esteso e talvolta apparentemente eterogeneo di nozioni risulta compreso in quelle parole .

Nel limitatissimo patrimonio tramandatoci dal gotico, non molto più cioè di una parte del Nuovo Testamento, non esiste una parola per designare il gioco, ma dalla traduzione di Marco 1O.34: kai empaixousin autoj - ed essi lo scherniranno con ja bilaikand ina risulta con molta probabilitàche il gotico esprimesse giocare con la stessa parola laikan che nelle lingue scandinave produsse infatti la parola comune per giocare, e che con quel significato è presente anche nell'antico inglese e nel gruppo tedesco. Nel gotico stesso si trova laikan solo nel senso di saltare. Vedemmo giàprima il movimento veloce come significato fondamentale e concreto di taluni termini indicanti il gioco (7) .

Forse sarebbe più appropriato dire: un movimento vivo e ritmico .

Tale è nel Vocabolario di Grimm il significato fondamentale del sostantivo in altotedesco Leich, di cui gli altri significati restano nell'ambito del gioco, mentre dell'anglosassone lacan fungono i significati concreti to swing, wave about, come di una nave sulle onde, anche dello svolazzare degli uccelli, del guizzare delle fiamme. Inoltre lac e lacan, come anche l'islandese leikr, leika si usano pure per ogni sorta di gioco, di danza, e d'esercizio fisico. Nelle lingue scandinave moderne si è mantenuto per lege, leka quasi esclusivamente il significato di giocare (8) .

Il fertile sviluppo della radice spel nelle lingue del gruppo tedesco è messo chiaramente in luce dagli esaurientissimi articoli nelle voci Spiel e Spielen di M. Heyne c. s. nel Deutsches Worterbuch, volume 10, 1, 1905. Si dice in olandese: een Spel spelen (giocare un gioco), come si può

dire: een spelletje doen, e in tedesco: ein Spiel treiben (rispettivamente: fare un giochino, commettere un gioco), ma in fondo il verbo calzante è soltanto Spelen stesso .

Dal contesto semantico della parola usata per gioco risalta anzitutto il fatto seguente. Altrimenti detto: per esprimere l'indole dell'attivitàè necessario che la nozione racchiusa nel sostantivo sia ripetuta per poter servire da nomen actionis. Ciò significa evidentemente che quell'atti vitàè di un'indole tanto particolare e indipendente da sottrarsi, per così dire, ai soliti generi d'attività: spelen non è "agire" o "fare" nel solito senso .

E c'è un altro punto importante. Nel nostro spirito l'idea "giocare (e ciò vale tanto per jouer e per to play quanto per spelen, spielen) ha tendenza evidente a indebolirsi sempre più fino a diventare la nozione di una certa attivitàgenerica, che col gioco in senso più stretto pare non avere più in comune che una delle diverse qualitàdel gioco, sia essa la sfumatura di una certa leggerezza, d'una certa tensione o rischio, di un'alternativa, o di una certa libera scelta. Accennammo giàprima al fatto che "giocare" serve ripetutamente a indicare una limitata facoltàdi movimento. In occasione della svalutazione del fiorino il Presidente della Banca d'Olanda disse, certamente senza alcuna intenzione d'essere poetico o spiritoso: "Su un terreno così limitato come quello che le è rimasto, la valuta d'oro non può giocare". Espressioni come vrij spel hebben (avere libero gioco), iets alaar spelen (finire di giocare, riuscire a combinare qualche cosa), er is iets in het spel (c'è qualcosa nel gioco), tutte stanno a prova di questo smarrirsi nel vago del concetto di gioco. Qui non si tratta tanto di una cosciente trasposizione del concetto in immagini diverse da quelle proprie all'azione ludica, quanto di un dissolvimento del concetto stesso in un'inconscia ironia. Probabilmente non è un mero caso che nel medio altotedesco siano usati

così volentieri nel linguaggio mistico Spil e i suoi composti. Come pure merita la nostra attenzione il fatto che Kant si sia servito tanto spesso di termini quali: Spielen der Einbildung, Spiel der Ideen, das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen (giocare dell'immaginazione, gioco delle idee, tutto il gioco dialettico delle idee cosmologiche) .

Prima di passare alla terza radice che nelle lingue germaniche esprime il concetto di gioco, bisogna notare che anche l'inglese antico (ossia l'anglosassone) ha conosciuto accanto a lac e a plega la parola spelian, però esclusivamente nel senso specifico di "riprodurre, rappresentare un altro", vicem gerere .

Viene detto, per esempio, del montone che prese il posto di Isacco. Vero è che questo è un senso che si ritrova anche nell'olandese spelen, ma ivi non sta in primo piano. E sia qui lasciato fuor d'esame il rapporto puramente grammaticale dell'anglosassone spelian con lo spelen generale nel gruppo tedesco (9) .

L'inglese play, to play è molto curioso dal punto di vista semantico. Deriva dall'anglosassone plega, plegan che giàsignifica particolarmente gioco, giocare, e poi anche movimento veloce, gesto manuale, battimani, suonare uno strumento musicale, tutte azioni concrete dunque. L'inglese moderno conserva ancora molta parte di tale senso largo vedi, per esempio, in Shakespeare (Riccardo Terzo, atto quarto, scena seconda): Ah, Buckingham, now do I play the touch To try if thou be current gold indeed .

Per la forma corrispondono pienamente a questo antico inglese plegan l'antico sassone plegan, l'antico altotedesco pflegan, l'antico frisone plega. Tutte queste parole, da cui derivano direttamente l'olandese plegen, e l'altotedesco

pflegen (solere), sono situate, riguardo al significato, nella sfera dell'astrazione. Il significato più antico che si nota è quello di: rispondere, di esporsi a pericolo o rischio per qualcosa o qualcuno (10). Su tale linea seguono: impegnarsi, prendere a cuore, badare, curare. Plegen indica la funzione di azioni sacramentali, di omaggio, gratitudine, giuramento, lutto, lavoro, amore, magia, giurisdizione... e gioco (11). Per buona parte è situato nella sfera sacrale, giuridica ed etica. A causa della differenza nel significato si è creduto sempre finora che l'inglese to play, giocare, e il tedesco pflegen partissero da basi somiglianti sì, ma pure diverse. Osservando più attentamente, si vede che le due parole si sviluppano l'una in linea concreta, l'altra in linea astratta, partendo da una zona semantica assai prossima a quella del gioco. Si potrebbe chiamarla la zona cerimoniale. Ai più antichi significati di plegen appartiene anche quello di "celebrare" le feste, di "mettere in mostra" il lusso. A ciò è dovuto l'olandese plechtig (solenne). E all'olandese plicht (dovere) corrisponde formalmente l'anglosassone plicht (12), da cui l'inglese plight, ma ciò significa in primo luogo pericolo, poi fallo, colpa, biasimo, infine pledge, engagement. Il verbo plihtan significa esporre al pericolo, compromettere, obbligare. Al germanico plegan il latino del primo Medioevo attinge un plegium che passa come pleige nel francese antico e come pledge nell'inglese. Quest'ultima voce ha come significato più antico: cauzione, ostaggio, pegno; inoltre ha il senso di gage of battle, cioè la scommessa, la messa in gioco, e infine la cerimonia con la quale uno s'impegna: il brindisi, la promessa e il voto (13) .

Chi potrebbe negare che con la nozione della gara, della sfida, del pericolo si è vicinissimi alla nozione del gioco? Gioco, pericolo, azzardo, impresa rischiosa sono tutte cose confinanti fra loro. Saremmo indotti a concludere che la parola plegen con tutti i suoi derivati, tanto quelli relativi al

gioco quanto quelli relativi al dovere, eccetera, appartenga alla zona in cui "si gioca, si arrischia qualcosa" (l'olandese direbbe iets op het spel staat) .

Questo ci riconduce al rapporto del gioco con la gara, e con la lotta in genere. In tutte le lingue germaniche, e non in queste soltanto, il termine "gioco" serve anche alla lotta seria con le armi. La poesia anglosassone, per limitarci a un solo esempio, è piena di locuzioni che l'esprimono. La lotta viene chiamata heado-lac, beadu-lac è il gioco alla lotta, asc-plega è il gioco all'asta. In tali composizioni indubbiamente abbiamo a che fare con confronti poetici, con un conscio trasferimento della nozione "gioco" nella nozione "lotta". Questo può valere inoltre, seppure con meno evidenza, per lo Spilodun ther Vrankon, "Làgiocavano i Franchi", per la Ludwigslied (la canzone in antico altotedesco che tratta della vittoria del re franco Lodovico Terzo sui normanni, presso Sancour nell'881). Nondimeno sarebbe prematuro considerare l'uso del termine "gioco" per "lotta seria" come una mera metafora poetica. Qui bisogna trasferirsi nell'ambito del pensiero primitivo, in cui tanto la lotta seria con le armi quanto la gara o l'agone (che va dai futili giocherelli fino alla lotta cruenta e mortale) sono tutti compresi insieme col gioco autentico in un concetto primario d'un rischio mutuo regolato da date leggi. Sotto questo punto di vista, l'applicazione del termine "gioco" alla lotta contiene a malapena una metafora cosciente. Gioco è lotta, e lotta è gioco. Ad aggiungere forza a questa interpretazione del nesso semantico, possiamo citare una curiosa illustrazione del Vecchio Testamento, a cui accennavo giàa proposito della nozione "gioco" nelle lingue semitiche. Nel libro "Secondo Re" 2,14, Aber dice a Joab: "Che i ragazzi ora si preparino e giochino davanti a noi (Surgant pueri et ludant coram nobis)". Ne vengono dodici da ogni lato; si uccidono tutti, e il luogo dove caddero acquista un nome di significato eroico. Nel caso nostro non

importa se il racconto sia una fiaba etimologica per spiegare un nome topografico, o se invece abbia un nucleo di veritàstorica. L'importante è che tale attivitàè chiamata qui giocare, e che non viene detto affatto: ma così non fu un gioco vero e proprio. La traduzione ludant, "giocare", calza benissimo: l'ebraico ha qui una forma di sahaq, che in primo luogo significa "ridere", poi "occuparsi scherzando di qualche cosa" e anche "ballare" (14). Qui non è nemmeno il caso di parlare di metafora poetica: quel lottare era un giocare. Tanto meno dunque c'è ragione di scindere la gara dal gioco, nel suo ambito concettuale, così come la troviamo dovunque. (La cultura greca non sta affatto isolata a questo riguardo). E ne nasce un'altra conclusione. Se le categorie di lotta e di gioco non sono divise nella cultura arcaica, allora l'identificazione di caccia con gioco come appare ovunque nella lingua e nella letteratura non richiede un'ulteriore spiegazione .

La parola plegen sta a dimostrare che il termine che indica il gioco può sorgere nell'ambito della cerimonia. La parola comune per designare il matrimonio, in olandese huwelijk, tradisce tuttora nell'ultima sillaba tale radice leik che nelle lingue scandinave originò la parola comune per indicare il gioco. E nella forma anglosassone lac, lacan, oltre a giocare, saltare, un muovere ritmico, può significare anche offerta, sacrificio, regalo in generale, favore, e magari generosità. Il punto di partenza è da cercarsi qui probabilmente nell'idea della solenne danza sacra, come giàsuppose il Grimm (15). Lo denotano in modo particolare ecgalac, e sveordalac, danza con le spade .

Prima di terminare le nostre considerazioni linguistiche sul concetto del gioco, dobbiamo passare in rassegna alcune applicazioni generali della parola gioco. Anzitutto l'applicazione della parola germanica spielen, spelen, eccetera, per la pratica degli strumenti musicali. Dicemmo

giàche l'arabo la 'iba condivide questo significato con un certo numero di lingue europee, cioè con le lingue germaniche che anche nelle loro fasi medioevali espressero l'esercizio degli strumenti musicali con una parola usata per il giocare (16). Delle lingue romanze solo il francese sembra conoscere con questo doppio significato jouer e jeu (17), il che potrebbe stare a indicare che qui si tratta di un influsso germanico. Il greco e il latino non conoscono il termine applicato in tal modo, contrariamente ad alcune lingue slave sensibili probabilmente all'influsso del tedesco. Che Spielmann tendesse a significare poi particolarmente "musicista", non indica di necessitàun rapporto diretto: Spielmann corrisponde direttamente a ioculator, jongleur, che vide restringere il suo significato generale parte al poeta cantore, parte al musicista, e infine all'acrobata coi coltelli o con le palle (giocoliere) .

La tendenza dello spirito a situare la musica entro la sfera del gioco è molto naturale. L'atto di far della musica comporta quasi automaticamente tutti i caratteri distintivi formali del gioco: I'attività si svolge entro un limite di spazio definito, è suscettibile di ripresa, consta di ordine di ritmo, d'alternazione, e sottrae ascoltatori ed esecutori alla sfera del "quotidiano", suscitando una sensazione di gioia che anche nella musica malinconica mantiene il tono del godimento e dell'esaltazione. Si spiegherebbe dunque molto bene se ogni sorta di musica fosse compresa nella nozione di gioco. Considerando però che spielen nel senso di "far musica" non si applica mai al canto e sembra essere in uso soltanto in alcune poche lingue, allora si deve ammettere piuttosto che il punto di contatto fra gioco e esercizio dello strumento musicale va ricercato nella nozione del movimento veloce, abile e ordinato delle mani .

Dobbiamo inoltre esaminare un altro uso della parola gioco, diffuso e ovvio quanto l'identificazione di gioco e lotta, cioè

l'uso della parola gioco in senso erotico. E' quasi superfluo illustrare con molti esempi quanto si usi volentieri nelle lingue germaniche la parola gioco in senso erotico. L'altotedesco laich, laichen per la fregola dei pesci, lo svedese leka degli uccelli, stanno ancora una volta a rappresentare il laikan, giocare, di cui parlammo giàprima. Il sanscrito kridati, giocare, serve spessissimo in senso erotico: kridaratnam, il gioiello dei giochi, è un termine per il coito. Difatti il professor Buytendijk chiama il gioco dell'amore l'esempio più puro di tutti i giochi, come quello che ne porta con maggiore evidenza i caratteri distintivi (18). Qui converràperò distinguere. Sembra che non sia lo stesso fatto biologico dell'accoppiamento a venir definito gioco dallo spirito creatore del linguaggio. Al coito infatti non si possono applicare né i caratteri formali né quelli funzionali del gioco. La sua preparazione o introduzione invece, la strada che vi conduce, è cosparsa di tanti momenti ludici. Ciò vale in modo particolare per quei casi ove un sesso deve conquistare l'altro per l'accoppiamento. Gli elementi dinamici del gioco dei quali parla Buytendijk: creare impedimenti, sorprendere, darsi delle pose, l'elemento della tensione, appartengono tutti al flirt e al wooing (tentativo di conquista). Tuttavia nemmeno queste funzioni si possono considerare ancora come un gioco delimitato nel senso più stretto della parola. Ma ecco che nelle mosse di danza e nello sfoggio degli uccelli si esprime un evidente elemento ludico, che si può attribuire a malapena alle carezze. E sarebbe anche erroneo voler classificare il concubito stesso come un gioco amoroso, nella categoria dei giochi. I caratteri formali del gioco come noi credemmo di doverli stabilire, non sono applicabili al fatto biologico dell'accoppiamento. Difatti la lingua distingue generalmente molto bene fra accoppiamento e gioco erotico. La parola "giocare" (spelen) si applica in modo particolare alle relazioni amo rose che si svolgono fuori delle norme sociali. Il Blackfoot, come giàvedemmo, usa la

medesima parola koàni per il gioco dei bambini in genere, e per atti d'amore illeciti. Tutto considerato pare che proprio riguardo al significato erotico della parola "giocare" (spelen), diffusa com'è, e pregna d'immediata evidenza, occorra parlare di una metafora tipica e consapevole .

Il valore di una parola nel linguaggio è determinato dalla parola che esprime il contrario. Di fronte al gioco noi poniamo la "serietà", e in senso più particolare il "lavoro", mentre di fronte a serietàsi possono anche porre "scherzo" o "capriccio" .

Il contrasto complementare "gioco-serietà" non è espresso in ogni linguaggio così definitivamente con due parole fondamentali come nelle lingue germaniche, in cui lo scandinavo alvara coincide perfettamente nell'uso e nel senso con ernst del gruppo alto tedesco, basso-tedesco e inglese. Con altrettanta precisione il contrasto viene espresso nel greco spoude-paidia. Altri linguaggi invece per il contrario di "gioco" hanno sì un aggettivo, non hanno affatto, o quasi mai, un sostantivo. Ciò significa che l'astrazione del concetto non è portata completamente a termine. Il latino ha un aggettivo, serius, ma non un corrispondente sostantivo. Gravis, gravitas possono significare serio, serietà, ma non sono specifici per quell'idea .

Le lingue romanze si accontentano di una derivazione dall'aggettivo: italiano serietà, spagnolo seriedad. Il francese forma con difficoltà un sostantivo: sériosité come parola non ha che una vita grama .

Il punto di partenza semantico è per spoudé nel significato di "zelo", "fretta", per serius forse nel significato di "difficile". Maggiori difficoltàci dàla parola germanica. Il significato fondamentale di ernest, ernust, eornost è

comunemente "lotta. E infatti ernest può significare in certi casi "lotta" senz'altro. Si dubita però se il finlandese orrusta praelium e l'anglosassone ornest, duello, pledge, pegno, provocazione al duello, che tutti coincidono formalmente nell'inglese moderno con earnest, si basino sulla stessa radice etimologica di eornost, pur stando tutti questi significati così armonicamente uniti in un solo nesso .

E' lecito forse concludere in generale che i termini per serietà, sia in greco, sia in germanico o altrove, rappresentino uno sforzo secondario del linguaggio per esprimere di fronte al concetto comune di gioco quello del non-gioco. Tale espressione fu trovata allora nell'ambito della "diligenza", dello "sforzo", della "pena", benché questi concetti presi in sé possano anche loro unirsi al gioco. Il sorgere del termine "serietà" significa che la nozione "gioco" si è fatta pienamente cosciente come categoria generale autonoma. Ecco perché proprio le lingue germaniche che hanno concepito l'idea del gioco in forma notevolmente ampia e positiva, hanno denominato anche il suo opposto con tanta insistenza .

Se, lasciando da parte il problema linguistico, consideriamo più da vicino la coppia di concetti "gioco-serietà", ci risulta che i due termini non sono equivalenti. "Gioco" è il termine positivo, "serietà" il termine negativo. Il contenuto semantico di "serietà" è definito ed esaurito con la negazione del gioco: "serietà" è non-gioco, e nient'altro. Il contenuto semantico di "gioco" invece non è affatto circoscritto né esaurito dalla nonserietà. "Gioco" è una cosa a sé. Il concetto "gioco" come tale è d'un ordine superiore a quello di serietà. Perché la "serietà" cerca di escludere il "gioco", ma il "gioco" può includere benissimo la serietà.

Fatto presente un'altra volta il carattere pienamente autonomo e primario del gioco, possiamo passare alla

considerazione dell'elemento ludico della cultura come fenomeno storico .

Capitolo 3

GIOCO E GARA COME FUNZIONI CREATRICI DI CULTURA

Parlando dell'elemento ludico della cultura, non intendiamo dire che fra le varie attivitàdella vita culturale i giochi occupino un posto importante, e neppure che la cultura provenga dal gioco per un processo di evoluzione, di modo che ciò che in origine era gioco sia passato più tardi in qualcosa che non sia più gioco e che possa portare il nome di cultura. La concezione chiarita qui sotto è la seguente: la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Anche quelle attivitàche sono indirizzate alla soddisfazione dei bisogni vitali, come per esempio la caccia, nella societàarcaica assumono di preferenza la forma ludica. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettivitàesprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici. In tale "dualità-unità" di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percettibile, determinato concretamente; mentre cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio

storico al dato caso. Tale concezione si piazza accanto a quella di Frobenius, che nella sua Kulturgeschichte Afrikas (1) parla del processo culturale "come di un gioco liberatosi dallo stato naturale". Tuttavia, a mio giudizio, questo rapporto fra cultura e gioco è considerato sotto una forma troppo mistica e delineato in modo troppo vago da Frobenius. Egli tralascia di mostrarci con prove l'elemento ludico nei fatti della cultura .

Nel progresso di una cultura il presupposto rapporto originario fra gioco e non gioco non resta invariato. In generale, col progredire della cultura, l'elemento ludico viene a trovarsi in secondo piano. Spesso lo troviamo dissolto per gran parte nell'ambito del sacro; si è cristallizzato in saggezza e poesia, nella vita giudiziaria, nelle forme della vita pubblica. Allora di solito la proprietàludica viene a essere del tutto celata nei fenomeni della cultura. In qualunque momento però, anche nelle forme di una cultura molto sviluppata, l'impulso ludico può farsi valere di nuovo con ogni forza e trascinare con sé nell'ebbrezza di un gioco gigantesco tanto l'individuo quanto le masse .

E' evidente che la relazione fra cultura e gioco è da ricercarsi soprattutto nelle forme superiori del gioco sociale, làdove esiste nell'azione ordinata d'un gruppo o d'una societào di due gruppi in opposizione. Il gioco solitario non è fertile per la cultura che in misura ristretta. Suggerimmo giàprima che tutti i fattori fondamentali del gioco, anche del gioco collettivo, sono giàrealizzati nella vita degli animali. Sono la lotta, la rappresentazione, la sfida, lo sfoggio, la finzione, la regola restrittiva. Doppiamente curioso è inoltre il fatto che proprio gli uccelli, filogeneticamente tanto distanti dall'uomo, hanno invece tante cose in comune con lui: i fagiani di montagna eseguono danze, le cornacchie tengono gare di volo, gli

uccelli del paradiso e altri adornano i loro nidi, gli uccelli cantatori eseguono melodie. Gara e rappresentazione come diporto non "sorgono" dalla cultura ma la "precedono" .

Il gioco collettivo ha in massima parte un carattere antitetico.

Si svolge per lo più "fra" due partiti: benché ciò non sia condizione strettamente necessaria. Una danza, una processione, una rappresentazione possono benissimo fare a meno di tale antitesi. L'antitetico in sé non comporta necessariamente un carattere di lotta, agonale o agonistico. Un canto alternato, le due parti di un coro, un minuetto le parti o le voci di un duetto, i giochi della matassa, così importanti per il folclore, sono tutti esempi del gioco antitetico che non è necessariamente agonale, pur contenendo spesso l'elemento della gara. Più d'una volta una attivitàche in sé significa un gioco conchiuso, per esempio la rappresentazione di una commedia o di un'opera, in un secondo tempo si rifàgara, perché la creazione e l'esecuzione hanno luogo in concorsi, proprio come era il caso del dramma greco .

Contammo fra i contrassegni generali del gioco la tensione e l'incertezza. A ogni giocare è inerente la domanda: riusciràla cosa? Giài giochi solitari d'abilità, di soluzione o d'azzardo (il gioco del "solitario", le parole incrociate, il gioco del diabolo) soddisfanno a tale condizione. Nel gioco antitetico di natura agonale questo elemento di tensione d'azzardo, d'incertezza, raggiunge il suo limite estremo. Si tratta di vincere, con passione tale da minacciare di annullare completamente la gioiosa leggerezza del gioco. Tuttavia qui si presenta ancora una differenza importante. Nel mero gioco d'azzardo la tensione si comunica solo in misura ristretta dai giocatori agli spettatori. I giochi di dadi sono curiosi oggetti di cultura, nondimeno sono sterili per la

cultura stessa. Non portano un nuovo incremento allo spirito né alla vita. Tutt'altra cosa abbiamo quando la gara esige abilità, destrezza, agilità, coraggio e forza. A mano a mano che il gioco si fa più "difficile", accresce la tensione negli spettatori. Giàil gioco degli scacchi affascina gli astanti, benché l'azione resti sterile nei riguardi della cultura e non contenga neppure una bellezza visiva. Quando il gioco origina bellezza, implicito è il suo valore per la cultura. Ma tale valore estetico non è assolutamente indispensabile al processo della cultura. Possono essere benissimo anche valori fisici, intellettuali, morali o spirituali a elevare il gioco sino a cultura .

Quanto più il gioco è atto ad elevare il clima vitale dell'individuo o del gruppo, tanto più intensamente si risolve in cultura. La sacra rappresentazione e l'agone festivo sono dappertutto le due forme in cui la cultura cresce "come gioco" e "in gioco". Qui si presenta di nuovo il problema al quale accennammo giànel capitolo precedente. Abbiamo il diritto di far rientrare senza riserve ogni gara nel concetto di gioco? Abbiamo visto che per i Greci l'agon non spettava senz'altro al concetto di paidia. Ciò era però facilmente spiegabile per l'etimologia delle due parole. Infatti paidia esprimeva tanto direttamente e chiaramente il gioco infantile che non avrebbe potuto essere applicato ai seri giochi agonali altrimenti che in senso derivato .

Il termine agon invece stava a denominare la gara considerata da un altro lato; il più autentico significato di agon sembra essere riunione (confronta agorà). Nondimeno Platone usò, come vedemmo, paighnion anche per le danze sacre (ta ton koureton enoplia paighnia), e paidia per le cerimonie sacre in generale .

Ora il fatto che la maggior parte delle gare elleniche si svolgesse apparentemente con profonda serietà, non è una

ragione sufficiente per scindere l'agone dal gioco. La serietàcon la quale si suole fare una gara non sottintende affatto una negazione del suo carattere ludico. La gara infatti presenta tutte le caratteristiche formali del gioco, e anche quasi tutte quelle funzionali. Caratteristiche che, unite, sono espresse nella parola tedesca Wettkampf: il luogo per i giochi, campus e wetten, cioè stabilire simbolicamente la cosa che è essenziale, il punto su cui convergono le tensioni, e con ciò anche il "rischio". Sia ricordata qui ancora quella curiosa testimonianza dei Re 2.14, in cui una mortale lotta fra due gruppi è stata designata con una parola "giocare" che appartiene alla sfera del "ridere". Su un vaso greco si vede una lotta alle armi interpretata come agone per la presenza del flautista che l'accompagna (2), Nelle Olimpiadi si avevano talvolta dei duelli a morte (3). Le gesta violente con cui Thor e i suoi gareggiarono davanti a Utgardaloki coi satelliti di costui furono designate con la parola leika situata per massima parte nell'ambito del gioco. Non mi sembra troppo temerario affermare che la denominazione distinta per gioco e per gara nella lingua greca è dovuta a un difetto più o meno fortuito di astrazione del concetto generale "gioco". Insomma, alla domanda se abbiamo o no il diritto di classificare la gara come tale nella categoria del gioco, possiamo senza restrizioni rispondere affermativamente .

Si può dire che la gara, come ogni altro gioco, è essenzialmente inutile. Cioè: ha fine in se stessa, e il suo esito non fa parte dell'inevitabile processo vitale del gruppo. L'elemento finalistico dell'azione è situato anzitutto nell'esito come tale, senza relazione diretta con ciò che segue dopo. Il risultato del gioco come fatto oggettivo in sé è insignificante e indifferente .

Quello Sciah di Persia, che, visitando l'Inghilterra, avrebbe rinunciato ad assistere alle corse con la seguente

motivazione: "che egli sapeva benissimo che un cavallo corre più dell'altro", aveva perfettamente ragione dal suo punto di vista. Si rifiutava di penetrare in un ambito ludico che gli era estraneo, voleva restarne alieno. L'esito di un gioco o di una gara è importante solo per coloro che, come partecipanti o come spettatori (sul posto, attraverso la radio, o comunque), si sono affidati alla sfera del gioco e ne hanno accettato le regole. Per loro non è insignificante o indifferente se vinca per esempio Oxford o Cambridge .

Si gioca o si gareggia "per qualche cosa". Questo "qualche cosa" non è però il risultato materiale dell'azione ludica, per esempio che la palla sia andata nella buca, bensì il fatto immateriale che il gioco sia riuscito. Tale "riuscita" crea per il giocatore una soddisfazione che si prolunga più o meno. Ciò vale giàper il gioco solitario. La gioia della soddisfazione è accresciuta dalla presenza di spettatori, ma questi non sono indispensabili. Chi fa un "solitario" con le carte, gode il doppio se c'è uno spettatore, però può farne anche a meno. D'importanza essenziale in ogni gioco è il fatto di potersi vantare della buona riuscita di fronte ad altri. Il pescatore alla lenza ne è il tipo più comune. Più oltre accenneremo ancora a questo vezzo di vantarsi . Strettamente intrinseco al gioco è il concetto del vincere. Nel gioco solitario non si parla ancora di "vincere". Il concetto di vincere si presenta solo quando si gioca contro altri .

Che cos'è vincere? che cos'è "vinto"? - Vincere è "risultare superiore" nell'esito d'un gioco. Però l'uomo tende ad allargare il concetto di una superioritàeffettivamente dimostrata all'aspirazione di apparire superiore in genere. E con ciò egli ha vinto qualcosa di più del gioco in sé: ha vinto stima, ha ottenuto onore. E tale stima e onore vanno sempre immediatamente a vantaggio di tutto il gruppo del vincitore. Ecco qui nuovamente una proprietàimportantissima del gioco: il successo riportato è

in massima misura comunicabile dall'individuo al gruppo. La caratteristica seguente, tuttavia, ha un valore ancora più grande .

Nell'istinto agonale, non ci troviamo subito davanti a un desiderio di potenza o a una volontàdi dominio. Essenziale è l'aspirazione a superare gli altri, a essere i primi, e a essere onorati. La domanda se in conseguenza di questo la persona o il gruppo estenda il suo potere materiale, si presenta solo in un secondo momento. L'essenziale è di "aver vinto". Il più limpido esempio di una vittoria che si manifesta solo per se stessa visibile e godibile, è offerto dal gioco degli scacchi .

Si gareggia o si gioca "per" qualche cosa. E in prima e ultima istanza la vittoria stessa per la quale si lotta o si gioca, ma unite a quella vittoria vi sono tante maniere in cui essa è celebrata. In primo luogo come trionfo, celebrato dal gruppo con acclamazioni e lodi. Come conseguenza permanente ne risultano onore, stima, autorità. Di solito però giànel momento in cui si fissa il luogo del gioco, al vincere è ricollegato qualcosa di più del solo onore. Il gioco ha una sua posta. Questa può essere di natura simbolica, o di valore materiale, può essere anche di puro valore spirituale. La posta è una coppa d'oro, un gioiello, una principessa o una lira, la vita del giocatore o la salute della tribù. Può essere un pegno o un premio. Pegno, vadium, gage è il mero oggetto simbolico posto o gettato nel luogo del gioco. Il premio può essere una corona d'alloro, una somma di danaro, o ogni altro valore materiale. La parola pretium sorge etimologicamente nell'ambito dello scambio di valori, contiene un'idea di "contro", ma si sposta verso l'ambito del gioco. Pretium, "prezzo", da una parte pretium iustum, l'equivalente medievale del moderno concetto di valore del mercato, via via significheràanche lode e onore. A malapena è possibile scindere bene semanticamente gli

ambiti di "premio", "prezzo", "guadagno" e "salario". Salario è situato completamente fuori dell'ambito del gioco: significa l'equa ricompensa al lavoro o ai servizi prestati. Non si gioca per un salario, si lavora per un salario. L'inglese tuttavia attinge la sua parola per designare il salario, wages, proprio nell'ambito del gioco. L'olandese winst è situato tanto nel campo dello scambio economico quanto in quello della gara: il mercante fa un winst (guadagno), il giocatore ottiene un winst (premio). Fra "prezzo" e "premio" si estende il contrasto esistente fra serietàe gioco. L'elemento di passione, di rischio, è inerente tanto all'azienda economica quanto al gioco. La mera cupidigia non traffica e non gioca. Il rischio, l'incertezza dell'esito, la tensione formano l'essenza dell'abito ludico. La tensione determina la coscienza dell'importanza e del valore del gioco, e, accentuandosi molto, sottrae il giocatore alla coscienza di giocare .

Il nome greco per il premio, athlon, secondo alcuni, è derivato dalla stessa radice che produce il tedesco Wett, wetten e il latino vadimonium. Fra le parole formate da quella radice c'è anche athletes. Gara, sforzo, esercizio, e per conseguenza anche patire, soffrire, sopportare, infelicità(4), sono i concetti qui riuniti. Anche nel germanico Wett c'è lo sforzo, lo zelo: però si vede spostare la parola verso l'ambito della vita giuridica, di cui fra poco diremo ancora .

Si compete sempre non soltanto "per" qualcosa, ma anche "in" qualcosa e "con" qualcosa. Si gareggia per riuscire i primi in forza o in destrezza, in sapienza o in arte, in pompa o in ricchezza, in generositào in felicità, in discendenza o in prole .

Si gareggia con la forza del corpo, con le armi, con l'intelletto o con la mano, con lo sfoggio, con le grandi

parole: ostentando, millantando, ingiuriando, arrischiando, o infine con arguzia e inganno. E su questo mi preme dire ancora qualcosa. Per il nostro modo di sentire, il carattere ludico della gara viene apparentemente intaccato e annullato dall'uso d'arguzie e d'inganni. L'essenza del gioco difatti sta nel rispetto alle regole. Tuttavia né la cultura arcaica né l'opinione popolare in questo caso danno ragione al nostro giudizio morale. Nella favola della lepre e del porcospino che con inganno vince la gara di corsa, si conferisce all'ingannatore la parte dell'eroe. Molti degli eroi mitici vincono per inganno o per aiuto estraneo. Pelope corrompe il cocchiere di Enomao, il quale fissa cavicchie di cera nelle sale della carrozza. Giasone e Teseo superano le loro tribolazioni con l'aiuto di Medea e di Arianna, Gunther per mezzo di Sigfrido. I Kaurava nel Mahabharata vincono il gioco d'azzardo con inganno. Con doppio inganno Freia ottiene che Odino dia la vittoria ai longobardi. Gli Asi rompono il giuramento fatto ai Giganti .

In tutto ciò la scaltrezza stessa è diventata per così dire un tema di competizione e una figura di gioco. L'ingannatore e il baro non sono dei guastafeste. Fingono di attenersi alle regole del gioco, e continuano a giocare fin che non siano colti in flagrante (5) .

L'indeterminatezza dei limiti fra gioco e serietàin nulla è tanto evidente come in quel che segue. Si gioca alla roulette e si gioca "in borsa". Nel primo caso il giocatore ammetteràche la sua azione è un giocare, ma nel secondo no. Comprare e vendere nella speranza di incerte possibilitàdi aumento o ribasso dei prezzi vale come parte integrante della "vita commerciale" della funzione economica della società. In ambedue i casi citati si ambisce a un guadagno. Nel primo si ammette in generale la mera casualitàdelle contingenze, ma neppure sempre, perché ci sono dei "sistemi" per vincere. Nel secondo caso il giocatore

si lusinga in certo modo di poter calcolare la tendenza futura del mercato. La differenza d'atteggiamento spirituale è minima .

A proposito di ciò merita attenzione il fatto che due forme di contratto commerciale nella eventualitàdi una futura realizzazione sono sorte direttamente dalla scommessa, di modo che si è dubitato se qui abbia la precedenza il gioco oppure il serio interesse. Tanto a Genova come ad Anversa si vedono sorgere alla fine del Medioevo i contratti a termine e l'assicurazione a vita nella forma di scommesse su eventualitàdi natura non economica: "sul vivere e morire di persone, su viaggi o peregrinazioni, o sulla nascita di maschi o femmine, o sull'occupazione di paesi, fortezze o città(6). Tali contratti furono ripetutamente vietati come illeciti giochi d'azzardo, anche lì dove avevano giàacquistato un carattere completamente mercantile; fra l'altro furono vietati da Carlo Quinto (7). Per la scelta di un nuovo papa si facevano delle scommesse come oggi alle corse (8). E ancora nel Seicento le transazioni dei contratti a termine erano note quali Weddingen, scommesse .

L'etnologia ha rivelato con chiarezza sempre crescente come la vita sociale nei periodi culturali arcaici suol essere basata su una struttura antitetica e antagonistica della societàstessa e come tutto il suo sistema d'idee si ordina secondo il contrasto di quella struttura dualistica. Dappertutto troviamo le tracce di quel dualismo primitivo, per cui la tribù è divisa in due metào fratrìe opposte ed esogame. I due gruppi sono distinti secondo il loro totem. Si è uomo-corvo oppure uomo-tartaruga, seguendo con ciò tutto un sistema di obblighi, divieti, costumi e oggetti venerati che appartengono al corvo o alla tartaruga. Il rapporto fra le due parti della tribù è quello di una mutua lotta e rivalità, ma anche di reciproca assistenza e scambio di servizi.

Insieme essi rappresentano, recitano per così dire la vita pubblica in una serie senza fine di solennitàmeticolosamente stabilite. Il sistema dualistico che divide le due parti della tribù si estende su tutto il suo mondo d'idee. Ogni essere, ogni oggetto appartiene a una parte o all'altra, così che l'intero cosmo è compreso in quella classificazione .

Accanto alla ripartizione in due metàdi tribù, c'è la distinzione dei sessi, che anch'essa può venire espressa in un totale dualismo cosmico, come il contrasto cinese di Yin e Yan, il principio femminile e il principio maschile che a vicenda e in collaborazione mantengono il ritmo della vita. Anche riguardo a questo classificare secondo i sessi, c'è una concreta distinzione all'inizio del sistema filosofico in cui si esprime, la distinzione cioè in schiere di giovani e di ragazze che alle feste delle stagioni si attirano in forme di rito con canti alternati e giochi .

Alle feste annuali si accende viva la rivalità, sia delle opposte parti di tribù, sia dei sessi. La funzione culturale delle feste annuali di ogni genere, per nessun'altra delle grandi civiltàè stata messa così chiaramente in luce come per la Cina antica è stato fatto da Marcel Granet. Sebbene l'immagine che egli ce ne dàsia costruita su una base interpretativa di vecchie canzoni, le prove sono tali e l'immagine coincide così bene con tutto ciò che l'etnologia ci ha insegnato della societàarcaica, che senza esitazione possiamo adoperarla come un sicuro dato storico culturale (9) .

Granet dunque descrive la fase primitiva della civiltàcinese come uno stato in cui clan rustici celebrano le feste delle stagioni con ogni sorta di gare che devono promuovere la fertilitàe la prosperità. E' abbastanza noto ormai che questo è in generale l'effetto voluto dei riti cosiddetti primitivi. A

ogni ben svolta solennità, a ogni gioco o gara vinta, ed in modo speciale ai giochi sacri si ricollega per l'uomo arcaico la convinzione intensa di un beneficio ottenuto per tutto il gruppo. Sono riusciti bene i sacrifici e le danze sacre? Allora tutto va bene, le forze divine ci sono propizie, l'ordine universale è mantenuto, il benessere cosmico e sociale di noi e dei nostri è assicurato .

Evidentemente non bisogna figurarsi tale nozione come il termine di una serie di conclusioni ragionevoli. E' piuttosto una sensazione spontanea, un sentirsi soddisfatto che si è coagulato in una fede più o meno formulata, le cui manifestazioni vedremo meglio in seguito. Ritornando alla descrizione dell'antica storia cinese secondo Granet, la festa invernale celebrata dagli uomini nella casa dei maschi aveva un carattere fortemente drammatico. In uno stato di esaltazione mistica e di ebbrezza si rappresentavano danze animali, si facevano delle orge, delle scommesse, degli intermezzi d'arte. Le donne sono escluse, nondimeno è mantenuto il carattere antitetico della celebrazione. L'effetto delle cerimonie è proprio legato a contrapposizioni e regolati scambi. C'è un gruppo di invitanti e uno di invitati. Se uno rappresenta il principio yang che indica il sole, il caldo, l'estate, allora l'altro è yin che indica la luna, il freddo, l'inverno .

Le conclusioni di Granet tuttavia sorpassano ampiamente quest'immagine di vita rustica, agraria, quasi idillica, in stato di natura, dei clan e delle tribù. Con lo sviluppo di domini e di regni regionali entro il vasto territorio cinese si è sovrapposta alla supposta dualitàoriginaria una suddivisione in molti gruppi rivaleggianti. Basato su tali gare stagionali fra parti della tribù, si è svolto l'ordinamento gerarchico della società. Il processo di feudalizzazione parte dal prestigio che i guerrieri riportano dalla lotta: "Lo spirito di rivalitàche animava le fratrie

maschili e che, durante l'inverno, li opponeva in gare danzanti, è all'origine del progresso delle istituzioni" (10). Lo stesso tema è stato svolto molto brevemente anche da José Ortega y Gasset nell'articolo El origen deportivo del Estado (11) .

Anche se non si volesse seguire fino in fondo Granet che fa derivare l'intero ordinamento dello Stato cinese più evoluto da queste usanze primitive, si dovràpur convenire che egli ha magistralmente dimostrato come nello sviluppo della civiltàcinese il principio agonale abbia occupato un posto che supera di gran lunga il significato dell'agone nella cultura ellenica, e in cui il carattere essenzialmente ludico si svela con maggiore evidenza che in questa .

Ben presto quasi tutte le azioni rituali acquistarono la forma di una gara cerimoniale, come il passare un fiume, il salire un monte, il tagliar legna, il cogliere fiori (12). Il tipo costante della leggendaria fondazione di una potenza politica è come segue: l'eroico principe dimostra la sua superioritàsui rivali con una prova miracolosa o con delle gesta inaudite. Di regola tali tornei comportavano la morte del vinto .

Quello che ora importa è il fatto che tutte queste competizioni appartengono con ogni loro particolaritàal dominio del gioco, anche lì dove la fantasia conferisce loro l'aspetto di una lotta titanica e mortale. Ciò risulta quando si confrontino le gare, di cui narra la tradizione cinese in forma mitica ed eroica, con le gare stagionali ancor oggi in uso in molte parti del mondo. Si tratta delle giostre di canti e di giochi fra giovani e ragazze di un gruppo, nelle feste primaverili o autunnali. Granet, svolgendo questo tema per la Cina antica, su indicazioni dei canti d'amore dal Sce King (13), aveva giàricordato feste simili nel Tonchino, nel Tibet e nel Giappone.

Per l'Annam, dove quelle usanze fiorivano ancora di recente, tutto ciò è stato descritto eccellentemente in una tesi parigina (14). Qui ci troviamo proprio entro la sfera dei veri giochi. Canti alternati, giochi di palla, amoreggiamenti, jeux d'esprit, indovinelli, tutto va qui strettamente unito in forma di gara animata fra i sessi, i canti stessi sono tipici prodotti ludici, con regole fisse, ritornelli variati, domande e risposte. Raccomando caldamente la lettura dell'opera di Nguyen a chiunque desideri una illustrazione sorprendente dei rapporti fra gioco e cultura .

Orbene, tutte queste forme di competizione tradiscono ripetutamente la loro relazione col culto, giacché è inerente a loro la viva convinzione di essere utili e indispensabili al buon procedimento delle stagioni, per la maturazione delle messi, per la prosperità dell'annata .

Se l'esito di una gara come tale, come saggio d'eccellenza interviene nel corso della natura, allora si capisce che ha poca importanza il tipo di competizione col quale è raggiunto il risultato. Il vincere stesso in una competizione dàil movimento alle cose. Ogni vittoria "rappresenta", cioè "realizza" per i vittoriosi il trionfo delle forze benigne su quelle maligne, la salute del gruppo che promuove il fatto. Ecco perché, proprio come i giochi di forza, di destrezza, d'arguzia, così, anche il mero gioco d'azzardo, può avere un significato sacrale, "significando" e "determinando" effetti divini. Anzi, possiamo andare oltre. I concetti di fortuna e di destino nella mente umana si trovano sempre vicinissimi alla zona delle cose sacre. L'uomo moderno che voglia rappresentarsi tali rapporti spirituali ricordi quelle futili speculazioni della vita quotidiana, che tutti rammentiamo, dell'infanzia nostra, speculazioni nelle quali si sorprende talvolta, senza tenerci troppo, perfino l'uomo completamente equilibrato, privo d'ogni tendenza alla superstizione. Come esempio nella letteratura mi richiamo

a "Resurrezione" di Tolstoj; uno dei giudici, entrando nella sala delle udienze, pensa: se faccio un numero pari di passi fino alla mia sedia, oggi non avrò mal di stomaco .

I giochi di dadi presso molti popoli fanno parte di pratiche religiose (15). C'è affinitàfra la struttura dualistica di una societàin fratrie e la divisione di colore del tavoliere o dei dadi. Nella parola sanscrita dyutam i significati di lotta e di gioco di dadi si fondono. Curiosi rapporti collegano le immagini di dado e freccia (16). Il mondo stesso è pensato come una partita di dadi che Siva gioca con la moglie. Le stagioni rtu, sono ideate come sei uomini che giocano con dadi d'oro e d'argento (17). Anche la mitologia germanica conosce un gioco sul tavoliere per gli dèi. Dopo che il mondo fu ordinato, gli dèi si riunirono per una partita di dadi, e quando, dopo la sua fine, il mondo rinasce, gli Asi ringiovaniti ritroveranno i tavolieri d'oro posseduti una volta (18) .

Nel succitato studio Held ha tratto la conclusione etnologica dal fatto che l'azione capitale del Mahabharata si muove intorno al gioco d'azzardo che fa il re Yudhisthira con i Kaurava. A noi importa soprattutto il luogo dove si gioca. Può essere un semplice cerchio, dyutamandalam, che come tale però ha significato magico. Viene tracciato con cura, e si fanno garanzie contro inganni. I giocatori non possono abbandonare il cerchio prima di aver adempiuto ai loro obblighi (19). Spesso però si erige provvisoriamente un apposito atrio, considerato assolutamente quale luogo sacro. Un intero capitolo del Mahabharata è dedicato all'erezione dell'atrio - sabha - per il gioco dei figli di Pandu e dei loro avversari .

II gioco d'azzardo ha dunque il suo lato serio; è compreso nel culto, e a torto Tacito si stupì che i germani gettassero i dadi, lucidi e consci come per un'occupazione seria. Mentre

Held conclude, dal significato sacrale del gioco d'azzardo, che dunque i giochi primitivi non sono giochi nel senso proprio della parola (20), io invece tenderei a negare decisamente una tale conclusione. Piuttosto bisogna proprio motivare il loro posto nel culto dal loro carattere tipicamente ludico .

Mai la base agonale della vita culturale in societàarcaiche si è rivelata con tanta evidenza come nella descrizione dell'usanza, in etnologia detta potlatch, delle tribù indiane della Columbia britannica (21). Nella sua forma più caratteristica, particolarmente descritta per la tribù dei kwakiutl, il potlatch è una grande solennitàfestiva durante la quale uno dei due gruppi fa all'altro, con molto sfoggio e con tante cerimonie, doni in gran quantità, con l'unico scopo di dimostrare in tal modo la propria superioritàsull'altro. La sola, ma anche necessaria controprova, sta nel fatto che l'altro partito è obbligato a restituire la festa entro un certo limite di tempo, possibilmente superandola. Questa forma di festa donatoria domina tutta la vita sociale delle tribù che la conoscono: il loro culto, le loro formalitàgiuridiche, la loro arte. Nascita, matrimonio, iniziazione dei giovani, morte, tatuaggio, erezione di una tomba, tutto offre occasione a un potlatch. Un capotribù dàun potlatch quando costruisce una casa o quando erige un feticcio .

Al potlatch i due sessi o i clan cantano i loro canti religiosi, mostrano le loro maschere, mentre gli stregoni smaniando si liberano dall'ossessione degli spiriti del clan. Il fatto essenziale è però sempre la distribuzione dei doni. Il donatore della festa dissipa allora i beni di tutto il suo clan. Tuttavia, accettando la festa, l'altro clan è debitore di un potlatch su scala ancor più vasta. Se il debitore restasse in debito perderebbe la sua nomea, il suo blasone, i suoi totem, il suo onore, e i suoi diritti civili e religiosi. Così

avviene un avventuroso scambio di beni fra le case aristocratiche della tribù. Si ammette che originariamente il potlatch fosse tenuto sempre fra due fratrìe di una tribù .

Nel potlatch uno dimostra la propria superioritànon soltanto facendo dono dei suoi beni, ma anche, e in modo più stringente, annullando ciò che possiede, mostrando con ostentazione di poterne fare a meno. Anche queste distruzioni di beni vanno accompagnate da riti drammatici, da fiere sfide. La forma dell'azione è sempre quella di una gara: se un capotribù rompe un vaso di rame, o brucia un mucchio di coperte, o distrugge un canotto, allora il suo avversario è obbligato a distruggere cosa che almeno abbia lo stesso valore, e preferibilmente ancora più grande. All'avversario vengono mandati i cocci come sfida, o questi sono mostrati come trofei. Dei tlinkit, strettamente apparentati ai kwakiutl, si dice che quando un capo voleva fare un affronto a un altro capo, uccideva un certo numero dei suoi schiavi, in modo che quest'ultimo, per vendetta, era costretto a fare lo stesso in misura ancor maggiore con i propri (22) .

Orbene, tali gare d'irrefrenabile generosità, con distruzione insensata dei propri beni come meta suprema, si trovano in tutto il mondo con maggiore o minore evidenza. Marcel Mauss poté indicare usanze, pienamente coincidenti col potlatch, presso gli abitanti della Melanesia. Nel suo Essai sur le Don ("Saggio sul dono") egli indicò le tracce di simili usanze nelle civiltàgreca, romana, germanica. Granet ritrova nell'antica tradizione cinese tanto le gare donatorie quanto quelle distruttive (23) .

Nella cultura arabica preislamica si trovano con un nome speciale che dimostra il loro carattere formale: mu 'aqara, un nomen actionis di una forma verbale di cui giài vecchi dizionari, ignoranti dello sfondo etnologico, segnano il

significato di: "rivaleggiare in gloria tagliando i piedi ai cammelli" (24). Il tema svolto dal Held era giàindicato più o meno da Mauss con le parole: "Il Mahabharata è il racconto di un gigantesco potlatch" (25) .

Le cose che importano, in relazione al nostro soggetto, sono le seguenti. Il punto centrale di tutto ciò che si chiama potlatch o vi è annesso, è proprio il vincere, l'essere padrone, la gloria, il prestigio, e non in ultimo luogo la rivendicazione. Di fronte stanno sempre due gruppi. Anche se uno solo è il donatore della festa, non di meno i due gruppi si fronteggiano, uniti fra loro da uno spirito che aleggia fra inimicizia e solidarietà. Al matrimonio di un capo dei mamalekala, descritto da Boas (26), il gruppo degli incitati dichiara di "essere disposto a cominciare la lotta", cioè la cerimonia, alla fine della quale il futuro suocero cederàla sposa. I cimenti hanno il carattere di dure prove e di sacrifici. La solennitàsi svolge nella forma di una sacra azione o di un gioco per cui è stato delimitato con corde un quadrato esteso. Canti alternati e danze in maschera accompagnano l'azione .

Il rito è severo: il minimo sbaglio rende inefficace tutta l'azione. Chi tossisca o rida è minacciato delle pene peggiori .

L'atmosfera mentale in cui ha luogo la solennitàè quella dell'onore, dello sfoggio, della millanteria, della sfida. Si vive nel mondo dell'orgoglio cavalleresco, del sogno eroico, mondo in cui valgono bei nomi e blasoni, e schiere di antenati. Non è il mondo delle preoccupazioni per l'esistenza, dei calcoli d'interesse, dell'acquisto di cose utili. Si aspira al decoro del gruppo, a un grado più alto, alla supremazia sugli altri. I rapporti e gli obblighi che intercorrono fra le due fratrie dei tlinkit, una di fronte all'altra, sono espressi con un termine che significa "far

mostra di rispetto". Tale rapporto è continuamente attuato in ogni sorta di servizi, fra cui lo scambio dei doni .

L'etnologia - a quel che risulta dalle mie indagini-cerca la spiegazione del fenomeno potlatch principalmente in rappresentazioni magiche e mitiche. G. W. Locher ne ha dato un eccellente esempio nel suo The Serpent in Kwakiutl religion (27) .

Indubbiamente le pratiche potlatch sono strettamente unite al mondo religioso della tribù che le osserva. Tutte le idee speciali di commercio con gli spiriti, d'iniziazione, d'identificazione fra uomo e animale eccetera, sono espresse continuamente nel potlatch. Ciò non toglie che si possa benissimo intendere il potlatch come fenomeno sociale al di fuori d'ogni rapporto con un sistema determinato di idee religiose. Basta trasportarsi nella sfera d'una societàdominata direttamente da quegli stimoli e da quei motivi primitivi che nella societàcivilizzata formano gli impulsi dell'adolescenza. Tale societàsaràin sommo grado animata da concetti diversi, come onore del gruppo, ammirazione per ricchezze e generosità, esibizione d'amicizia e di fiducia, rivalità, sfida, amore dell'avventura, e dall'eterno desiderio di vantare la propria superioritàostentando indifferenza per ogni valore materiale. Quella sfera cioè che è propria del pensare e del sentire degli adolescenti. Anche fuori del rapporto con un vero potlatch tecnicamente organizzato come rappresentazione rituale, una siffatta gara nel regalare e distruggere i propri beni è psicologicamente comprensibile a ognuno. Perciò hanno particolare importanza casi di questa natura, indipendenti da un dato sistema di culto, come il seguente, descritto da R. Maunier che lo notò in un giornale egiziano di qualche anno fa. Due zingari egiziani avevano una lite. Per terminarla, prima, davanti alla tribù solennemente riunita, uccisero ciascuno tutte le proprie

pecore, quindi bruciarono tutti i biglietti di banca che possedevano. Quando uno vide infine che stava per perdere, vendette i suoi sei asini per poter restare vincitore col denaro della vincita. Andato a casa a prendere gli asini, la moglie si oppose alla vendita ed egli allora la trafisse (28). In tutta questa scena è chiaro che si tratta di qualcosa d'altro e di più che d'istintivo impulso passionale. E' un'usanza fissata in date forme che porta un nome reso da Maunier con vantardise. Sembra strettamente apparentata col mu 'aqara arabico, di cui più sopra, e probabilmente non è radicata affatto a un fondamento religioso .

Di primaria importanza mi sembra in tutto il complesso chiamato potlatch l'istinto agonale, e di primo piano è il gioco della società per elevare la personalitàcollettiva o individuale. E' un gioco serio, un gioco fatale, un gioco cruento talvolta, un gioco sacro, ma nondimeno un gioco. Abbiamo ormai visto a sufficienza che un gioco può essere tutto questo. Di un gioco parla giàMarcel Mauss: Le potlatch est en effet un jeu et une épreuve (29) .

Anche Davy, che pure considerava il potlatch puramente dal lato giuridico, come un'usanza con conseguenze giuridiche, confronta le societàche conoscono il potlatch con grandi bische, dove fortuna, rango e dignitàcontinuamente passano da una mano all'altra, a causa delle scommesse e delle sfide (30). Se dunque Held conclude (31) che il gioco d'azzardo e il primitivo gioco di scacchi non sono dei veri giochi di fortuna, perché appartengono all'ambito sacrale, io tenderei invece a capovolgere l'argomento e a dire: appartengono all'ambito sacrale, perché sono dei veri giochi .

Quando Livio parla del lusso sontuoso con cui si danno i ludi publici, che si convertono in una pazza rivalità(32), quando Cleopatra sbalordisce Antonio sciogliendo la sua perla in

aceto, quando Filippo di Borgogna culmina la serie dei banchetti dei nobili della corte con la festa del Voeux du faisan ("Voti del fagiano") a Lilla, o quando gli studenti olandesi in certe occasioni festive si danno a una cerimonia che consiste nel rompere bicchieri, allora si potrebbe, volendo, parlare di altrettante manifestazioni dell'istinto potlatch. Più giusto e più semplice sarebbe invece, a mio parere, considerare il potlatch stesso come la forma più pronunciata e più insistente di un'esigenza fondamentale del genere umano, che chiamerei il gioco per la fama e per l'onore. Una denominazione tecnica quale potlatch, una volta introdotta nel linguaggio scientifico, diventa così facilmente un'etichetta con la quale un fenomeno viene schierato fra gli altri, bell'e spiegato e sbrigato .

La qualitàludica dei riti donatori, che si verificano nel mondo intero, è venuta alla luce in modo particolare quando

Malinowski nel suo Argonauts of the Western Pacific (33) dette la vivacissima e dettagliata descrizione del sistema kula, da lui osservato presso gli abitanti delle isole Trobriand e i loro vicini della Melanesia. Il kula è una navigazione cerimoniale che a date fisse parte da uno dei gruppi d'isole a oriente della Nuova Guinea, in due direzioni opposte: le diverse tribù che partecipano a quest'uso si scambiano in tal modo fra loro certi oggetti non di valore economico - cioè collane di conchiglie rosse e braccialetti di conchiglie bianche, ma che, come ornamenti preziosi e vantati, spesso noti per nome, passano temporaneamente in possesso di un altro gruppo. Questo accetta allora l'obbligo di dare a sua volta entro un certo limite di tempo gli oggetti all'anello seguente nella catena del kula. Gli oggetti hanno valore sacro. Possiedono una forza magica, e hanno una storia che narra come sono stati acquistati la prima volta. Ve ne sono alcuni che entrando in

circolazione causano un vero strepito, tanto sono preziosi (34). Tutto l'insieme è accompagnato da ogni sorta di formalità, riti, festivitàe magie. Tutta l'azione si svolge nell'atmosfera dell'obbligo reciproco, della fiducia, dell'amicizia e dell'ospitalità, del nobile sfoggio, della liberalità, dell'onore e della gloria. Spesso le navigazioni sono avventurose e pericolose. La più intensa vita culturale delle tribù, le opere di intaglio sui canotti, la poesia, il codice d'onore e di creanza, tutto questo ha relazioni con il kula. Un commercio in merci utili si connette bensì alle navigazioni kula, ma come qualcosa di secondario. Mai forse come in questi Papuani della Melanesia la vita culturale arcaica assume a tal punto l'aspetto d'un nobile gioco di società. La rivalitàsi esprime in una forma che pare superare in purezza le usanze affini di altri popoli spesso molto più colti. Innegabilmente si vede qui, fondata su tutto un sistema di cerimonie sacre, l'esigenza umana di vivere in modo bello. La forma nella quale quest'esigenza si appaga è quella di un gioco .

Dalla vita del bambino fin nelle massime attivitàculturali, uno degli stimoli più vigorosi alla perfezione di sé e del proprio gruppo è l'aspirazione a ricevere lodi ed onori per il proprio valore. Ci scambiamo lodi l'uno con l'altro, e ci lodiamo noi stessi. Cerchiamo onore con le virtù. Vogliamo la soddisfazione di aver fatto bene. Aver fatto bene significa aver fatto meglio di un altro. Per essere i primi dobbiamo risultare i primi, dobbiamo dimostrarci i primi. A dare tale dimostrazione di superioritàserve la rivalità, la gara .

La virtù, che rende un uomo degno d'onore, nella societàarcaica non è l'idea astratta di una perfezione morale, misurata dal comandamento di una suprema forza divina. Il concetto di virtù in prima istanza significa essere atto a qualche cosa, essere autentico e perfetto nel proprio genere. Così è ancora per il concetto greco di areté, e con

l'altotedesco medievale Tugende. Ogni cosa ha una sua areté, propria alla sua natura .

Un cavallo, un cane, l'occhio, l'ascia, l'arco, tutto ha una propria virtù. Forza e salute sono le virtù del corpo, intelligenza e giudizio quelle dello spirito. La parola areté è in rapporto con aristos, il migliore, l'eminente (35). La virtù dell'uomo nobile è l'insieme delle qualitàche lo rendono atto a combattere e a comandare. Automaticamente fanno parte di ciò anche la generosità, la saggezza e l'equità. E' naturalissimo che presso molti popoli la parola che significa virtù sorga sulla base del concetto di virilità, come il latino virtus, che ha mantenuto infatti per molto tempo il significato preponderante di coraggio.

Lo stesso vale per l'arabo muru'a che, molto somigliante ad areté, comprende tutto il gruppo semantico di forza, valore, ricchezza, buona amministrazione dei propri affari, onesti costumi, urbanità, distinzione, liberalità, magnanimitàe perfezione morale. In ogni concezione arcaica di vita, basata sulla condotta eroica e nobile della tribù, si forma un ideale cavalleresco, sia presso i greci, gli arabi, i giapponesi, sia presso i cristiani del Medioevo. E sempre tale virile ideale di virtù rimane inviolabilmente unito al riconoscimento e al mantenimento dell'onore, di quel primitivo onore che assume manifestazioni esteriori .

Ancora da Aristotele l'onore è chiamato il premio della virtù (36). Egli considera l'onore non come scopo o ragione della virtù, bensì come la sua norma naturale. "La gente aspira all'onore per potersi convincere del proprio valore, della propria virtù .

Aspirano ad essere onorati da competenti, che li conoscono, a ragione del loro valore autentico" .

Virtù, onore, nobiltàd'animo e gloria si trovano così sin dall'inizio compresi nei termini della rivalità, cioè del gioco .

La vita del giovane guerriero nobile è un continuo esercizio di virtù e una continua lotta per ottenere l'onore dovuto al suo rango. L'omerico "essere sempre il migliore e il superiore degli altri (37), esprime pienamente quell'ideale. L'attenzione dell'epopea non è rivolta alle operazioni della guerra come tali ma all'arsteia degli eroi speciali .

Dalla formazione per la vita nobile si sviluppa l'educazione alla vita in e per lo stato. Neanche sotto questo rapporto areté ha un mero suono etico. Continua a significare l'idoneitàdel cittadino al suo compito nella polis. L'elemento di esercizio per mezzo della rivalitànon ha perduto infatti ancora nulla della sua importanza .

Il pensiero che nobiltàsi basa su virtù è compreso sin dall'inizio in questo modo di vedere, ma il concetto stesso di virtù acquista un altro contenuto a mano a mano che una cultura si sviluppa. Il concetto di virtù si eleva alle altezze dell'etica e della religione. La nobiltàche un tempo aveva soltanto bisogno di essere valorosa e di affermare il proprio onore, deve ora, se ancora si sente chiamata a restare fedele al suo compito, accogliere nello stesso ideale cavalleresco quel più alto contenuto etico che nella prassi abitualmente risulta completamente decaduto, oppure accontentarsi di coltivare l'immagine esteriore di alto rango e d'immacolato onore con sfoggio di pompa, di fasto e usi cortigiani, i quali sono ormai soli custodi di quel carattere ludico che fu loro proprio sin dall'inizio, ma che aveva compiuto in quei primi tempi una funzione creatrice di cultura.

L'uomo nobile dimostra la sua "virtù" con prove attive di forza, di abilità, di coraggio o anche di intelligenza, di

saggezza, d'arte, o con prove di ricchezza e di liberalità. O infine, per mezzo della gara, con la parola, cioè lodando in anticipo la virtù nella quale egli vuol superare l'avversario, o facendola lodare da poeti o araldi. Questo vantarsi della virtù, in forma di gara, passa insensibilmente a un inveire contro l'avversario. Anche questo inveire prende una propria forma come gara, ed è curioso come appunto tale forma di millanteria e d'ingiurie occupi un posto speciale in culture molto differenti. Basta ricordare il comportamento dei ragazzi per qualificare tali tornei d'invettive come una forma di gioco. Non sempre si può distinguere nettamente la gara intenzionale di millanteria e d'ingiurie dalle ostentazioni che sogliono introdurre o accompagnare la lotta con le armi. La battaglia, come la descrivono antiche fonti cinesi, è una mescolanza confusa di vanterie, generosità, omaggi, offese, eccetera. E' piuttosto una rivalitàdi valori morali, un conflitto di punti d'onore opposti che non una violenza d'armi (38). Tanti atti speciali hanno un significato tecnico come contrassegno di vergogna o di onore per colui che li fa o li subisce. Il gesto di sprezzo per le mura nemiche che nel fatale salto di Remo sta all'inizio della storia di Roma, vale come sfida obbligatoria nei racconti guerreschi cinesi. Un guerriero viene, per esempio, tranquillamente a contare con la frusta le assi del portone nemico (39). Molto affine a questo è il gesto dei cittadini di Meaux, che, stando sulle mura, si spolverano i loro cappucci quando l'assediatore ha lanciato le sue bombarde. Tutto questo saràesaminato di nuovo allorché determineremo l'elemento agonale della guerra. Adesso si tratta delle regolari joutes de jactances .

Sarà quasi superfluo dire che qui siamo vicinissimi di continuo al fenomeno del potlatch. Un anello di congiunzione fra la rivalitàin ricchezza e sperpero da una parte e le gare di millanteria dall'altra, si potrebbe vedere in ciò che segue. Dice Malinowski che presso i Trobriand i

generi alimentari sono apprezzati non solamente per la loro utilitàma anche come oggetto di sfoggio di ricchezze. Le loro case, yam, sono costruite in modo da poter calcolare dall'esterno ciò che contengono, e da poterne esaminare la qualitàattraverso i larghi spiragli fra le assi. I pezzi migliori sono messi bene in vista, ed esemplari particolarmente grandi sono incorniciati e, ornati di colori, sono appesi fuori dei magazzini. Quando nel villaggio abita un capotribù di molta autorità, la gente bassa deve tenere coperti i propri magazzini con foglie di cocco, per non fare concorrenza a quelli del capo (40). Nella saga cinese si trova il riflesso di tali usanze nel racconto dell'infame re Sciou Sin che fa fare un monte di cibi, sul quale possono passare dei carri, e fa scavare una vasca piena di vino, sulla quale possono andare delle barche (41). Un letterato cinese racconta lo scialo con cui si accompagnavano le gare di millanteria del popolo(42) .

In Cina la gara per l'onore fra tante altre forme prende anche quella specialissima della gara di cortesia, indicata dalla parola jang, che significa su per giù "far posto a un altro" (43). La gara di cortesia non è forse in nessun paese tanto disciplinata come in Cina, ma si ritrova però dappertutto (44), e si potrebbe chiamarla un'inversione della gara di millanteria; la base della cortesia dimostrata è la coscienza del proprio onore .

La gara dei discorsi ingiuriosi ha occupato un posto importante nel paganesimo arabico pre-islamico, e qui si manifesta chiaramente il rapporto con la gara nel distruggere le proprietà, parte integrante del potlatch .

Accennammo giàall'uso detto mu 'aqara secondo il quale i concorrenti tagliano i tendini dei propri cammelli. La forma semplice del verbo, al quale appartiene mu 'aqara, significa ferire o mutilare. Ora, come significato di mu

'aqara, si dàanche: conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo, misurarsi con qualcuno in discorsi ingiuriosi e in detti satirici; e ricordiamo qui il caso degli zingari egiziani, la cui gara di distruzione come uso si chiamava millanteria. Gli arabi preislamici conobbero accanto al mu 'aqara ancora due altre distinzioni tecniche della gara d'ingiuria e di sfida, munafara e mufakhara. Si noti che tutte e tre le parole sono formate allo stesso modo. Sono nomina actionis della cosiddetta terza forma del verbo. E in ciò sta forse il più importante di tutto il caso: l'arabo ha una data forma verbale che a ogni radice può dare il significato del rivaleggiare in qualche cosa, del superare altri in qualche cosa, una specie di superlativo verbale della sua forma semplice o prima. E oltre a ciò la sesta forma derivata esprime la reciprocitàdell'azione. Dalla radice hasaba, contare, enumerare, si forma così muhasaba, gara di reputazione; da kathara, superare in numero, mukathara, gara di quantità.

Mufakhara proviene da una radice che significa vanto, vantarsi, millantare, munafara proviene dall'ambito dell'abbattere, mettere in fuga. In arabo lode, onore, virtù e gloria sono allo stesso modo riuniti in un'unica sfera semantica, come nel greco le nozioni equivalenti imperniantisi intorno ad areté (45). Il concetto centrale è qui 'ird, traducibile alla meglio con onore, purché questo sia inteso in senso estremamente concreto. La massima esigenza del vivere nobile è di conservare intatto e sicuro il proprio 'ird. L'intenzione dell'avversario è invece di violare, infrangere quell''ird con offese. Causa di gloria e d'onore, cioè elemento di virtù, è anche qui ogni eccellenza fisica, sociale, morale o intellettuale. Uno si gloria delle proprie vittorie, del proprio coraggio, della quantità numerica del suo gruppo o dei suoi figli, della sua liberalità, della sua autorità, della precisione della sua vista, della bellezza della sua chioma. Tutto ciò riunito costituisce la 'izz, 'izza, di

qualcuno, cioè l'eminenza, l'eccellere su un altro e, di conseguenza, il prestigio. L'ingiuriare o il satireggiare l'avversario occupa un posto grande in quell'esaltazione del proprio 'izz, e porta la denominazione tecnica di higgia .

Queste gare per l'onore, dette mufakhara, erano tenute a tempi stabiliti, insieme con le fiere annuali e dopo il pellegrinaggio .

A gareggiare così potevano presentarsi tribù, clan o individui.

Ogni volta che due gruppi s'incontravano davano inizio a una gara d'onore. Il poeta o oratore vi aveva una parte importante; e si sceglieva un portaparola del gruppo. L'usanza aveva evidentemente un carattere sacrale. Vivificava periodicamente la forte tensione sociale inerente alla cultura arabica preislamica. L'Islam sorgente si oppose all'usanza, sia col darle una nuova tendenza religiosa, sia con l'infiacchirla fino a farla diventare un gioco di societàcerimonioso. Nel periodo pagano il mufakhara andava a finire spessissimo in omicidio e guerra fra le tribù. La parola munafara indica specialmente la forma, quando i due partiti presentano la loro lotta per l'onore a un giudice o a un arbitro; alla radice su cui si è formata la parola si connettono i significati di giudizio, sentenza. C'è in gioco una posta, e talvolta si fissa anche un tema: per esempio una disputa sulla discendenza più nobile, per cento cammelli (46). Come a un processo, le parti si alzano e si siedono a vicenda. Per fare più impressione, dei giurati assistono le parti in causa. Spesso però, almeno al tempo dell'Islam, gli arbitri rifiutavano: la coppia bellicosa viene derisa come "due pazzi che cercano il male" .

Talvolta si tengono munafara rimati. Si formano dei club che prima cercano motivi per fare mufakhara, poi cercano

di offendersi e infine d'assalirsi con le spade (47) .

Nella tradizione greca si trovano tracce numerose di gare di insulti, cerimoniose e festive. Si suppone infatti che iambos abbia significato in origine ironia o scherzo, in speciale rapporto coi pubblici canti insultori e canzonatori che facevano parte delle feste in onore di Demetrio e Dionigi. In quella sfera dell'ironia pubblica sorse la satira di Archiloco, che, recitata con musica, faceva parte delle gare. Il giambo si sviluppò da antichissima tradizione sacrale, a strumento di critica pubblica.

Anche il tema dell'ingiuria alle donne sembra essere un resto dei reciproci canti beffardi fra uomini e donne, che si facevano alle feste di Demetrio o di Apollo. Un gioco sacrale di rivalitàpubblica, psogos deve essere stato la base generale di tutto ciò (48) .

L'antica tradizione germanica offre un residuo antichissimo di gara insultoria durante un banchetto reale nel racconto di Alboino alla corte dei gepidi; racconto evidentemente attinto da Paolo Diacono (49) a vecchie epopee. I longobardi sono invitati a convito da Turisind, re dei gepidi. Quando il re si lamenta per il figlio Turismod caduto nella guerra contro i longobardi, l'altro figlio si alza e comincia a provocare i longobardi con ingiurie (iniuriis lacessere coepit). Li chiama cavalle dalle gambe bianche, e aggiunge che puzzano. Al che uno dei longobardi risponde: "Andate allora al campo di Asfeld, e làpotrete vedere con quanto coraggio coloro che voi chiamate delle cavalle sappiano tirare dei calci, làove le ossa del vostro fratello sono sparse come quelle di una rozza in mezzo a un prato". Il re trattiene gli ingiurianti dal venire alle mani e "poi essi finiscono lietamente il banchetto" (laetis animis convivium peragunt). Quest'ultimo fatto mostra con massima evidenza il carattere ludico delle parole ingiuriose. L'antica

letteratura norvegese conosce l'usanza nella forma speciale del mannjafnadr, il paragone fra gli uomini .

Questo appartiene come uso alla festa di Jul, alla stessa stregua dell'usanza di far voti. Un esteso esempio ce ne dàla saga di Orvar Odd. Costui dimora, sconosciuto, a una corte straniera, e scommette, mettendo a pegno la propria testa, di vincere nel bere due cortigiani del re. A ogni calice che gli avversari si tendono, essi si vantano di un fatto d'arme a cui gli altri non parteciparono, perché erano rimasti in un ozio obbrobrioso presso il fuoco insieme con le donne (50). Qualche volta sono due re stessi che cercano di superarsi reciprocamente con spacconate. Uno dei canti dell'Edda, il Harbardsljód, pone di fronte in una gara consimile Odino e Thor (51). Appartiene a questa serie anche la disputa, detta Lokasenna di Loki con gli Ase in un'orgia (52). La natura sacrale di queste competizioni si rivela dalla notizia insistente che l'atrio dove ha luogo il baccanale è un grande luogo di pace, grifastafr mikill, ove nessuno può far violenza a un altro per le sue parole. Anche se tutti questi esempi sono elaborazione letteraria di un motivo del periodo primevo, la base sacrale ne è ancora troppo visibile per metterli da parte come prove di una più recente fantasia poetica. Le vecchie saghe irlandesi del cinghiale di Mac Datho e della festa di Bricrend contengono simili confronti fra uomini. De Vries giudica che indubbiamente il mannjafnadr è fondato su rappresentazioni religiose (53). Quanto peso fosse dato a tale tipo d'insulto risulta dal caso di Harald Gormsson, il quale vuole compiere una spedizione vendicativa contro l'Islanda null'altro che per una satira .

Nella vecchia epopea inglese il Beowulf, l'eroe, alla corte del re danese, viene sfidato da Unferd a enumerare le sue gesta passate. Le antiche lingue germaniche, per questo cerimonioso sfoggiare, vantare e insultare, sia come

introduzione alla lotta armata, sia in unione al torneo, o facente parte di una festa o d'un banchetto, hanno una parola specifica, cioè Gelp, Gelpan .

Il sostantivo in anglosassone significa gloria, ostentazione, orgoglio, millanteria, arroganza, in altotedesco medievale urlìo, scherno, oltraggio, vanteria. Il dizionario inglese dà, sotto la voce yelp, ormai solo usata per cani, gli antiquati significati di: to applaud, to praise, e del sostantivo il senso di: boasting, vain glory (54). Nel francese antico corrisponde in parte al germanico Gelp, Gelpan un gab, gaber, di provenienza oscura (55). Gab significa scherno, scherzo, derisione, particolarmente come introduzione alla battaglia, ma appartiene anche al banchetto. Gaber è un'arte. Carlomagno e i suoi dodici Pari trovano presso l'imperatore di Costantinopoli dopo il pranzo dodici letti sui quali prima di dormire si mettono a gaber dietro invito di Carlo. Egli stesso dàl'esempio, e poi è la volta di Orlando che accetta volentieri. Che il re Ugo mi presti il suo corno - dice - io allora andrò fuori della città, e suonerò tanto forte che tutte le porte salteranno dai loro cardini. Se il re viene verso di me, gli farò fare tanti giri che perderàil suo manto d'ermellino ed i baffi gli prenderanno fuoco (55) .

La cronaca rimata di Geoffroi Gaimars su re Guglielmo il Rosso d'Inghilterra fa fare a questo re, poco avanti la fatale frecciata nella New Forest che gli costeràla vita, una siffatta disputa di spacconate con Gualtiero Tyrel, il suo uccisore (56). Sembra che questa forma convenzionale di insultare e ostentare sia diventata più tardi nei tornei il compito degli araldi. Essi vantano le gesta dei partecipanti del loro partito, lodano la loro stirpe, qualche volta scherniscono anche le dame, e sono disprezzati come strilloni e vagabondi (57). Il Cinquecento conosce il gaber ancora come un gioco di società, ciò che in fondo era sempre stato. Il duca d'Angiò, si dice, trovò menzionato questo gioco

nell'Amadis de Gaule e decise di giocarlo con i suoi cortigiani .

Bussy d'Amboise a malincuore si lascia muovere a competere col duca. Proprio come nell'atrio di Aegir per le beffe di Loki, così vale qui la regola che tutti i partecipanti avranno gli stessi diritti, e che non si può prendere a male nessuna parola .

Nondimeno il gioco dàoccasione al vile intrigo con cui l'Angiò manda in rovina l'altro (58) .

Il concetto della gara, come un elemento importante della società, è sempre unito alla nostra idea della civiltàellenica. Molto prima che la sociologia e l'etnologia si accorgessero dell'eccezionale importanza del fattore agonale in genere, Jacopo Burckhardt aveva giàformato la parola agonal e circoscritto il concetto come una delle caratteristiche della cultura greca .

Burckhardt però non ha conosciuto la base sociologica generale del fenomeno. Egli credeva di doverlo considerare come un tratto specialmente ellenico, la cui azione si concentra su un dato periodo del processo culturale in Grecia. Per lui nello sviluppo dell'Elleno segue all'uomo eroico "l'uomo coloniale ed agonale", seguito a sua volta dall'uomo del quinto secolo, poi da quello del quarto fino ad Alessandro, e infine dall'uomo ellenistico (60) .

Dunque per lui il periodo coloniale e agonale comprende specialmente il sesto secolo. In questo modo di rappresentare le cose Burckhardt ha trovato ancora in questi ultimi anni dei seguaci (61). Burckhardt chiamò das Agonale una Triebkraft, die kein anderes Volk kennt (62) (uno stimolo che nessun altro popolo conosce). La grande opera che, concepita come corso universitario, dopo la sua

morte fu pubblicata col nome di Griechische Kulturgeschichte, data dagli anni fra il 1880 e il 1890, quando nessuna sociologia generale aveva elaborato i dati etnologici, anzi quando questi ultimi non erano noti che molto incompletamente. Ci stupisce però che Ehrenberg possa avere ancora tale punto di vista. Anche lui crede il principio agonale specificamente greco. "Restò estraneo e ostile all'Oriente, invano si cercherebbero nella Bibbia competizioni agonali (63). Nella nostra precedente esposizione abbiamo ormai tante volte menzionato l'Estremo Oriente, l'India del Mahabharata, il mondo dei popoli primitivi, che saràsuperfluo contraddire definizioni come questa .

Uno dei motivi più calzanti per il rapporto fra gioco e competizione agonale l'abbiamo proprio attinto al Vecchio Testamento. Burckhardt ammise che delle competizioni esistessero anche presso i popoli primitivi e i barbari, ma vi dette poca importanza (64). Invece Ehrenberg in questa materia spinge le sue conclusioni; egli chiama l'elemento agonale bensì "una comune proprietàumana, ma come tale però senza interesse e insignificante"! Egli lascia fuori considerazione la gara con scopo sacro o magico e si dichiara contro ogni trattamento folcloristico dei dati greci (65) . L'impulso della gara, secondo Ehrenberg, non è diventato in quasi nessun paese una forza sociale (66). Solo più tardi egli ha prestato attenzione almeno ai paralleli islandesi ed è disposto a conceder loro una certa importanza (67) .

Ehrenberg segue Burckhardt anche dove questi concentra il concetto "agonale" sul periodo che nell'Ellade segue a quello eroico; riconoscendo che quest'ultimo aveva giàmostrato qua e làdei tratti agonali. Secondo lui la guerra di Troia non ha affatto carattere agonale; solo a causa dell'Entheroisierung des Kriegertums (diseroizzazione

dell'arte guerresca) si cerca di crearsi un contrappeso nell'elemento agonale, che dunque si sviluppò in un secondo tempo, come prodotto di una fase più giovane della cultura (68). Tutto ciò è basato più o meno sull'affermazione del Burckhardt: "Chi ha la guerra non ha bisogno del torneo" (69). Tale sentenza però è smentita categoricamente, almeno per tutti i periodi arcaici della civiltà, dalla sociologia e dall'etnologia. Se da una parte è vero che soltanto quando tutta l'Ellade si riunisce nei grandi giochi ad Olimpia, sull'Istmo, a Delfi, presso Nemea, la gara rimane per qualche secolo il principio vitale della societàgreca; dall'altra lo spirito di continua rivalitàdominò la cultura ellenica anche prima e anche dopo .

Le competizioni greche sono sempre strettamente unite alla religione, pure nel tempo in cui a un osservatore superficiale potrebbero sembrare delle mere feste sportive nazionali. I canti trionfali di Pindaro appartengono completamente all'ambito della sua ricca poesia sacra, di cui sono l'unica parte rimastaci(70) .

Il carattere sacrale dell'agone si rivela dappertutto .

L'emulazione dei giovani spartani nel sopportare dolore, davanti all'altare, è evidentemente in relazione con le prove dolorose in occasione dell'iniziazione alla virilitàcome le troviamo in tutto il mondo presso i popoli primitivi. Un vincitore nei giochi olimpici infonde con l'alito nuova forza al suo nonno (71). La tradizione greca distingue le gare in quelle riguardanti lo Stato, la guerra e la giustizia, e in gare di forza, di saggezza e di ricchezza. Ambedue le classificazioni sembrano riflettere ancora qualcosa della sfera agonistica d'una primitiva fase culturale. Se il processo davanti al giudice si chiama un agon, non bisogna vederci, come fa Burckhardt (72) una recente metafora,

bensì un antichissimo nesso d'idee. Il processo era stato una volta un vero e proprio agone .

I greci solevano gareggiare in tutto ciò che potesse prestarsi a una gara. Gare di bellezza fra uomini facevano parte delle feste panatenee e delle tesee. In occasione dei simposi si rivaleggiava nel canto, negli indovinelli, nel restare svegli e nel bere. Anche in quest'ultimo caso non manca il rapporto con la cerimonia sacra: polyposìa e akratoposìa, cioè il bere molto e il bere vini non misturati, apparteneva alla festa delle libazioni. Alessandro celebrò la morte di Kalanos con un aghion ginnico e musicale, con premi per i migliori bevitori, con il risultato che trentacinque dei partecipanti morirono all'istante, e altri sei, fra cui il vincitore, in seguito (73). Gare nel consumare grandi quantitàdi cibi e di bevande si hanno anche in relazione col potlatch .

Una nozione troppo ristretta del concetto di agone fa dire a Ehrenberg che la cultura romana ha un'indole antiagonistica (74) .

Infatti le gare fra uomini liberi vi occupano un posto insignificante. Tuttavia questo non significa che nello sviluppo della cultura romana sia mancato l'elemento agonale. Piuttosto qui ci troviamo davanti a un fenomeno curioso: il momento agonale si è spostato per tempo dal concorrere personalmente al veder competere altri che ne hanno avuto l'apposito incarico. Indubbiamente proprio quello spostamento si ricollega al fatto che presso i romani il carattere sacrale delle competizioni si è mantenuto molto forte; difatti proprio nel culto esiste da tempi remoti l'azione sostituente.

Anche se le gare di gladiatori, le lotte con animali, e le corse di cocchi erano eseguite da schiavi, non di meno esse

appartengono strettamente all'ambito dell'agone. Quando i ludi non andavano uniti alle feste annuali fisse, allora erano ludi votivi, tenuti in virtù di un voto, spesso in onore dei morti, o per stornare in un dato caso l'ira divina. Il minimo fallo contro il rito, o la perturbazione più accidentale annullava tutta la cerimonia. Anche da questo risulta l'indole sacra dell'azione .

Ora è di massima importanza il fatto che per le gare romane di lotta, col loro carattere cruento, superstizioso e illiberale, è rimasta in uso sempre per la denominazione generale la semplice parola che indica gioco, ludus, con le sue associazioni di libertà e allegria. Come ce lo possiamo spiegare ?

Secondo il concetto col quale Ehrenberg si unisce a Burckhardt, la societàgreca, dopo il periodo arcaico ed eroico della sua cultura, si muove secondariamente nella direzione dell'agone come principio sociale dominante, perché essa societàesaurisce le sue forze migliori nella lotta seria. E' un passaggio aus Kampf zu Spiel (75) (da guerra a gioco), una degenerazione dunque .

Indubbiamente la supremazia dell'agonistica finisce per condurla a questo. L'agone nella sua effettiva inutilitàe mancanza di senso era in fondo "abolizione di ogni peso del vivere, del pensare e dell'agire, l'indifferenza di fronte a ogni norma estranea, sperpero di tutte le forze per l'unica aspirazione: trionfare"(76). In queste ultime parole c'è molta verità, ma la successione dei fenomeni è diversa da quella che suppone Ehrenberg, e tutta la formulazione dell'importanza dell'agone per la cultura andrebbe espressa dunque diversamente. Non è stata un'evoluzione "da lotta a gioco", e neppure "da gioco a lotta", ma "in e con gioco rivaleggiante fino a cultura"; mentre temporaneamente la gara domina la vita culturale, e quasi

perde il suo valore ludico e sacro per degenerare in mera passione emulatrice. Punto di partenza deve essere il concetto di una quasi infantile disposizione al gioco che si esterna in tante forme ludiche; in azioni cioè legate a regole e sottratte alla "vita ordinaria", azioni nelle quali si possono sviluppare bisogni innati di ritmo, di alternazione, di gradazione antitetica e d'armonia. A quella disposizione al gioco si accompagna un'aspirazione all'onore, alla dignità, alla superioritàe alla bellezza. Ogni essenza mistica e magica, ogni ente eroico, musico, logico e plastico cerca forma ed espressione in un nobile gioco. La cultura comincia non come gioco e non da gioco, ma in gioco. La base antitetica e agonistica della cultura è resa nel gioco, che è più antico e più originale di ogni cultura. Per ritornare al nostro punto di partenza, i ludi romani: se il latino chiama le sacre competizioni semplicemente "giocare", allora esprime con la massima purezza possibile la proprietàdi questo elemento della cultura .

Nello sviluppo di ogni civiltàfunzione e struttura agonali raggiungono giàin un periodo arcaico la loro forma più evidente e spesso più bella. A mano a mano che il materiale culturale si fa più composto, più vario e più esteso, e che la tecnica della vita produttiva e sociale, della vita individuale e di quella collettiva si affinano maggiormente, il fondo di una cultura viene sopraffatto da idee, da sistemi, da concetti, da dogmi e norme, da abilitàe da usanze che paiono aver perso completamente il loro contatto col gioco. La cultura si fa sempre più seria, e ormai cede solo un posto secondario al gioco. Il periodo agonale è trascorso. O sembra trascorso.

Se prima di indicare l'elemento ludico via via nelle funzioni culturali più importanti, compendiamo ancora una volta il gruppo delle evidenti forme di gioco con cui cercammo di spiegare il rapporto fra cultura arcaica e gioco, allora

vediamo come su tutta la Terra un complesso di concetti e d'usanze assolutamente identiche di natura agonistica predominano nella vita delle societàarcaiche. Evidentemente queste forme di gara-gioco sorgono indipendenti dalle credenze particolari, proprie a ciascuno dei popoli in questione. La pronta spiegazione di tale omogeneitàsta nella natura umana stessa che aspira sempre a un fine più alto, sia esso onore o superioritàterrena, oppure una vittoria sull'esistenza terrena. Orbene, la funzione innata, mediante la quale l'uomo esterna quella aspirazione, è il gioco .

Se veramente nei fenomeni culturali che intendiamo qui la qualitàgioco è il primo fattore, allora è anche logico che non possiamo tracciare dei limiti precisi fra tutte quelle forme: potlatch e kula, canto alternato, gara d'ingiurie, ostentazione, lotta sanguinosa, eccetera. Ciò saràancora più evidente se ora, passando a considerare ad una ad una le diverse funzioni della cultura, esamineremo anzitutto il rapporto fra gioco e diritto .

Capitolo 4

GIOCO E DIRITTO

A prima vista la sfera di diritto, di legge e di giustizia è lontanissima da quella del gioco. Infatti tutto ciò che è diritto e giustizia viene dominato da sacrosanta serietàe dall'interesse vitale dell'individuo e della sua collettività. La base etimologica dei concetti che esprimono diritto, giustizia e legge, è situata per lo più nell'ambito del fissare, stabilire, indicare, tenere; dell'ordine; dello scegliere, dividere, raccogliere; della parità; del legare; della consuetudine. Tutti questi sono concetti più o meno opposti alla sfera semantica in cui sorgono le parole indicanti gioco. Noi abbiamo però ripetutamente osservato che il carattere sacro e serio di un'azione non esclude affatto la qualità ludica .

Una certa quale affinitàfra diritto e gioco ci si rivela chiaramente non appena notiamo che la pratica del diritto, cioè il processo, possiede al massimo grado il carattere competitivo, qualunque possano essere le basi ideali del diritto. Accennammo giàal rapporto fra la genesi del diritto e il principio agonale quando descrivemmo il potlatch; il quale da Davy fu difatti trattato completamente dal lato

della storia del diritto, come origine cioè di un sistema primitivo di accordi e di obblighi (1) .

La lite delle parti è trattata dai Greci come un agon, come una lotta impegnata con regole fisse, in forme consacrate, per la quale le parti invocano la decisione di un arbitro. Questa concezione del processo come gara non va considerata quale sviluppo ulteriore, quale metafora o denaturazione, come invece sembra fare Ehrenberg (2). Anzi, proprio dall'essenza agonale del processo parte l'intero sviluppo suo, e tale indole agonistica resta viva e attiva fino al giorno d'oggi .

Chi dice gara dice gioco. Vedemmo giàprima, che mancano ragioni sufficienti per negare a una qualsiasi gara il carattere ludico .

Tanto la qualitàludica come quella competitiva, ambedue risolte in quella della sacralitàche ogni gruppo richiede per la sua giustizia, traspaiono ancor oggi in molte forme della vita giuridica. Il processo ha luogo in una "corte". Tale corte è tuttora, nel pieno senso della parola, quel ieros kyklos, il recinto consacrato entro il quale si vedevano seduti i giudici raffigurati sullo scudo d'Achille (3). Ogni luogo di giustizia è un vero temenos, un sacro luogo isolato, tagliato fuori per così dire dal mondo delle cose consuete. Il tribunale, sia esso circolare o quadrato, è delimitato da corde prima che si inauguri la sessione. E' un vero cerchio magico, un luogo di gioco, entro il quale la solita differenza sociale fra gli uomini è sospesa. Làdentro si è intangibili per un dato tempo. Prima di incominciare la gara d'invettive Loki si assicurò che il posto fosse un "grande luogo di pace" (4). In Inghilterra la Camera dei Pari è in essenza tuttora un tribunale; ecco perché il woolsack, sede del lord cancelliere che in fondo non fa parte del personale della corte, vale come "tecnicamente estraneo alla cinta della House" .

Tuttora i giudici escono dalla "vita solita" prima di cominciare il lavoro giudiziario. Si vestono della toga oppure si mettono la parrucca. Si è mai esaminato il significato etnologico di questa costumanza del magistrato inglese? Mi sembra che il rapporto con la moda della parrucca nel Seicento e nel Settecento sia soltanto secondario. La parrucca giudiziale inglese provenne piuttosto dalla coif, che in origine era uno stretto cappuccio bianco, rappresentato oggigiorno ancora da una striscia bianca sotto la parrucca. Questa parrucca del magistrato è più che il residuo di una moda antica. Per la sua funzione è da considerarsi molto affine alle maschere dei popoli primitivi. Trasforma colui che la porta facendone un altro essere. Il mondo britannico, con quel rispetto della tradizione che gli è proprio, tiene in onore ancora altre antiche caratteristiche nella pratica del diritto .

L'elemento sportivo e umoristico del processo, che làè tanto in uso, appartiene ai tratti fondamentali della vita giudiziaria in genere. Nemmeno alla coscienza di altri popoli manca completamente quel tratto. Be a good sport, diceva il contrabbandiere americano nei giorni del divieto dell'alcool al commissario che voleva fargli una contravvenzione .

Un giudice in riposo mi scrisse in proposito: "Stile e contenuto dei nostri documenti tradiscono con quanta voluttàsportiva i nostri avvocati si assalgono spesso l'uno con l'altro usando argomenti e contro-argomenti (molti dei quali sono sofistici); tanto che la loro mentalitàmi faceva talvolta pensare a quella dei porta-parole in un processo (secondo l'adat, diritto popolare in Giava), che a ogni argomento ficcano un bastoncino in terra per tentare di ottenere col numero maggiore di bastoncini la vittoria nella lotta giuridica".

Particolarmente convincente è il carattere ludico della pratica giudiziaria nella descrizione che Goethe fa del processo nel Palazzo Ducale a Venezia (Italienische Reise, 3 ottobre) .

Valgano queste notizie sparse a prepararci al nesso essenziale fra giurisdizione e gioco. E ritorniamo dunque alle forme arcaiche del processo. Nella procedura davanti al giudice si tratta in ogni tempo e circostanza tanto intensamente, anzi tanto esclusivamente, di "vincere", che non si può eliminarne l'impronta agonale neppure per un momento. Mentre il sistema di regole restrittive, che predomina sempre in quell'agone, lo pone-per la forma completamente nella classe del gioco antitetico ben ordinato .

L'effettivo rapporto fra diritto e gioco nelle culture arcaiche è classificabile da tre diversi punti di vista. Il processo è un gioco d'azzardo, è una gara, è una lotta a parole .

Il processo è una lotta per diritto o ingiustizia, per ragione o torto, per vincere o perdere. Ritraendo ora lo sguardo dalla pratica giuridica in forme culturali molto sviluppate a quella di stadi culturali meno progrediti, vediamo che il concetto di vincere o perdere, cioè il concetto puramente agonale eclissa nella coscienza della collettivitàil concetto di giustizia o ingiustizia, cioè il pensiero etico-giuridico. L'elemento d'azzardo, e conseguentemente quello di gioco, risalta sempre di più a seconda che ci trasferiamo in una coscienza giuridica più primitiva. Allora ci si presenta un mondo d'idee in cui sono compresi in un solo complesso il concetto di decisione per mezzo d'oracolo, di giudizio di Dio (le ordalie), del sorteggio, dunque per mezzo d'un gioco (perché qui l'irrefragabile decisione si basa unicamente su una regola di gioco) e il concetto della decisione per mezzo d'una sentenza giuridica .

Si accetta il volere della potenza divina, cioè quel che ha da portarci il prossimo avvenire, cioè il destino che si compie, strappandole una sentenza. Si viene a conoscere l'oracolo provocando l'incerto. Si tirano le verghette o si gettano i dadi, o si punta fra le pagine del libro sacro. Così il comandamento nell'"Esodo" 28.30, per deporre l'urim e il tummim, qualunque siano stati codesti oggetti, nella borsa della giustizia che il sommo sacerdote usava portare sul cuore, e con la quale Eleazar, il sacerdote, chiede consiglio (27.21). Allo stesso modo Saul ordina di gettare le sorti fra lui e suo figlio Gionata ("Primo Re" 14 .42) . Il rapporto fra oracolo, gioco d'azzardo e giustizia è quanto mai chiaro qui. Anche il mondo arabico pagano conosce un consimile oracolo della sorte (5). E che altro è la sacra bilancia sulla quale, nell'Ilìade, Giove soppesa il destino della morte prima che cominci la lotta?

"Allora il Padre tese i due piatti d'oro e vi depose i due gettoni dell'amara morte, quello dei Troiani domatori di cavalli e quello degli Achei bronzovestiti" (6) .

Questo soppesare è la giurisdizione di Giove, dikazein. I concetti di volontàdivina, di destino e di esito della fortuna sono fusi completamente. La bilancia della Giustizia - poiché da questa immagine omerica deve aver origine la figura - indica il rischio dell'impresa azzardata. E non si tratta ancora qui di un trionfo della veritàmorale, dell'idea che la giustizia pesi più dell'ingiustizia .

Sullo scudo d'Achille, com'è descritto nel diciottesimo libro dell'Iliade, c'è fra le altre figure quella di un processo, entro un cerchio sacro in cui sono seduti i giudici. In mezzo stanno i dyo chrysoio talanta da dare poi a colui che pronuncieràla sentenza più retta (7). Due talenti d'oro sarebbero dunque la somma per cui le parti competono. In fondo però somiglia più a una posta o a un premio che

all'oggetto di un processo. Orbene, talanta significò in origine la bilancia stessa. Non sarebbe possibile che il poeta si fosse ispirato qui a una raffigurazione, su cui -secondo l'uso antico - il diritto era veramente pesato, cioè deciso dall'oracolo della fortuna, e che egli, non comprendendo più tale antichissima rappresentazione, avesse inteso talanta come un valore monetario?

Il greco dike, diritto, ha una scala di significati che si estende tra astrazione e concretezza. Accanto a diritto nel senso astratto può significare anche la parte spettante, l'indennità: le parti danno e prendono dike, il giudice assegna dike. E dike significa altresì il processo stesso, la condanna e la pena . Secondo Werner Jaeger si potrebbe in questo caso, per eccezione, considerare il significato concreto come derivato da quello astratto (8). Apparentemente non vi s'accorda il fatto che proprio le astrazioni dikaios equo, e dikaisyne - equità, si sono formate da dike solo in un tempo più recente. Il rapporto da noi trattato prima, fra la giurisdizione e il tentare la sorte, ci farebbe propendere a preferire l'etimologia, rifiutata da Jaeger, che fa derivare dike da dikeìn, gettare, pur potendosi a malapena mettere in dubbio il rapporto di dike con deiknymi .

Pare che anche in ebraico esista il rapporto fra "giustizia" e "gettare"; in tale lingua sono innegabilmente apparentate la parola che indica legge e giustizia, thorah, e la radice che significa gettare la sorte, provocare una sentenza d'oracolo (9).

Di particolare importanza appare il fatto che la figura di Dike sulle monete si confonde con quella di Tyche l'incerto destino .

Anche quest'ultima dea tiene la bilancia. Non si tratta-dice Miss Harrison - di un tardo "sincretismo" di queste figure divine; esse partono da un unico concetto agonale "sortediritto" che poi si differenzia (10) .

Anche nella tradizione dei popoli germanici possiamo osservare tale primitivo rapporto fra giustizia, sorte, e gioco d'azzardo .

Fino al giorno d'oggi nella lingua olandese la parola lot significa allo stesso tempo ciò che è destinato a un uomo in futuro, ciò che gli tocca, ciò che gli è assegnato (tedesco: Schicksal) e il simbolo della sua fortuna, cioè il fiammifero più breve o più lungo, oppure il biglietto della lotteria .

Difficilmente si può determinare quale dei due significati sia più originale: nel pensiero arcaico i due concetti stessi confluiscono. Giove tiene la bilancia della giustizia divina, gli Asi giocano a dadi le sorti del mondo. La sentenza divina risulta tanto dall'esito di un saggio di forza o di una lotta alle armi in termini d'uguaglianza, quanto dal modo di cadere dei simboli del gioco. La lotta alle armi si accompagna talvolta a un gioco di dadi. Non senza profonde ragioni così nel passato come nell'anima umana si continua ancor oggi a indovinare il destino dalla posizione delle carte. Mentre gli eruli combattono con i longobardi, il loro re se ne sta ai dadi. Allo stesso modo si gioca ai dadi nella tenda del re Teodorico presso Quierzy (11) .

Non è facile determinare esattamente la concezione delle ordalie nello spirito dei popoli che le misero in atto. A prima vista pare che si possano circoscrivere nel modo seguente: gli dèi dimostrano con l'esito della prova o del lancio, da quale parte stia la veritào in quale senso si estenda la loro disposizione. Però non è forse questa giàun'interpretazione di uno stadio più recente?

In fondo non è proprio punto di partenza quella competizione stessa, il giocare su chi vincerà? L'esito del gioco d'azzardo è di natura una sacra decisione. Lo è ancora laddove un regolamento dice: paritàdi voti decide la sorte. Solo in una fase progredita dell'espressione religiosa, sorge la nozione che veritàe giustizia si manifestano perché un dio guida la caduta dei dadi o la vittoria nella lotta. Quando Ehrenberg dice: "Dal giudizio di Dio nasce la giustizia terrena" (12), mi sembra che supponga una successione di concetti che non è quella dello sviluppo storico reale. Piuttosto converràdire che giurisdizione e ordalie sono radicate insieme in una pratica di decisione propriamente agonale, ottenuta sia con un sorteggio sia con una lotta. La lotta per vittoria o perdita è sacra per se stessa. Quando è animata da concetti formulati di giustizia e di ingiustizia, allora si eleva nella sfera giuridica, e quando è dominata da concetti positivi d'una forza divina, allora si eleva nella sfera della fede .

Qualitàprimaria di tutto questo è però la forma ludica .

La lite è una competizione; spesso in forma di una corsa o di una scommessa. Vi riappare sempre l'elemento della posta (wedde, gage de bataille, pegno simbolico), concetto essenzialmente ludico. Il potlatch crea un sistema primitivo di rapporti giuridici. La sfida realizza un accordo (13). Indipendentemente dal potlatch e dalle ordalie riconosciute, si può ritrovare in ogni sorta di usanze giuridiche arcaiche la gara per il diritto, cioè per la decisione e il riconoscimento di un rapporto stabile riguardo a un dato caso. Gran parte di ciò che Otto Gierke tempo fa unì senza ulteriore spiegazione sotto il nome di Humor im Recht, e che si considerò come libero gioco dello spirito popolare, trova ora un giusto chiarimento nell'ambito delle origini agonali del decreto giuridico. Gioco dello spirito popolare senza dubbio, ma in senso più

profondo di quanto non amettesse Gierke, e pregno di serietà. In tal modo si determina per esempio, nelle antiche usanze giuridiche dei germani, il confine di una marca o di una proprietàcon una gara di corsa o con un lancio coll'ascia, si decide dove stia il diritto facendo indicare un oggetto o una persona da un bendato oppure facendo girare o rotolare un uovo. Questi casi si classificano come sentenza giudiziaria per mezzo del saggio di valore o del gioco d'azzardo. In arabo la parola qara' indicante pegno è formata da una radice che significa tirare a sorte, oppure vincere nel sorteggio o nel tiro a segno .

Non è certo un mero caso che la gara occupi un posto particolarmente importante nella scelta della sposa o dello sposo .

La parola inglese wedding per matrimonio, ha uno sfondo almeno tanto pregno di storia culturale e di storia del diritto quanto la parola olandese bruiloft. La prima indica la wedde, il pegno simbolico con cui uno si obbliga all'unione contratta (14)

Bruiloft indica la corsa, cioè la corsa per ottenere la sposa, corsa che poteva costituire la prova o una delle prove da cui dipendeva la realizzazione dell'unione (15). Le Danaidi furono ottenute con una corsa, esempio imitato ancora in tempi storici

Anche riguardo a Penelope si parla di una corsa consimile (16) .

Non importa in primo luogo se tale azione sia raccontata soltanto nelle saghe o nei miti, o se si possa verificarla anche nell'uso reale. L'essenziale è che esista il concetto di una competizione per la sposa. Il matrimonio è un contrat àépreuves, a potlatch custom, dice l'etnologo. Il

Mahabharata descrive le prove di forza che i pretendenti di Draupadi devono compiere, e altrettanto fa il Ramayana riguardo a Sita, e il "Canto dei Nibelunghi"descrive le prove di forza per ottenere Brunilde .

Però non sono necessariamente mere prove di forza o di coraggio quelle che il pretendente deve dare per ottenere la sposa .

Talvolta è esaminato nella sua scienza con domande difficili.

Nella descrizione di Nguyen Van Huyen dei giochi festivi dei giovanotti e delle ragazze nell'Annam occupa un posto importantissimo la gara di erudizione e d'arguzia. Talvolta la ragazza impone dei veri e propri esami al giovane. Nella tradizione dell'"Edda" si ritrova, seppure in forma alquanto alterata, il saggio di erudizione per ottenere la sposa, quando, nella canzone di Alviss, Thor promette sua figlia al nano onnisapiente se questi a tutte le sue domande sapràdire i nomi segreti delle cose (17) .

Passiamo ora dalla gara alla scommessa, che è in stretta relazione col voto. L'elemento della scommessa vive in due maniere nella procedura giuridica. La prima è questa: il protagonista nel processo scommette il suo diritto, cioè egli sfida l'avversario a contrastare il suo diritto ponendo una scommessa, gage, vadium. Il diritto inglese ancora nell'Ottocento ebbe due forme di procedura nelle azioni civili, che si chiamavano wager, letteralmente: scommessa - la wager of battle, secondo la quale uno invitava al duello giudiziario, e la wager of law, secondo la quale uno si obbligava a fare, in un giorno determinato, il giuramento dell'innocenza. Benché oramai da molto tempo in disuso, queste forme furono abolite soltanto nel 1819 e nel 1833 (18) .

Mentre da una parte il processo stesso ha carattere di scommessa, dall'altra esiste l'uso che gli spettatori scommettano sull'esito del processo, nel senso che noi diamo di solito alla parola scommettere. Mi pare che in Inghilterra siano ancora attuali le scommesse sull'esito di un processo. Quando Anna Bolena e i suoi compagni di sventura comparvero in giudizio nella Tower Hall, il pubblico, impressionato dalla coraggiosa difesa del fratello di Anna, Rochford, scommise dieci contro uno sulla sua assoluzione .

In Abissinia la scommessa sulla sentenza era un esercizio abituale nello svolgimento di una seduta giudiziaria, fra il momento della difesa e l'esame dei testimoni (19) .

Noi distinguiamo tre forme ludiche del processo: gioco d'azzardo, competizione o scommessa, e gara nella parola. Il processo mantiene naturalmente quest'ultima forma pure dopo che, col progredire della civiltà, ha perduto, completamente o in parte, in apparenza o realmente, la sua qualitàludica. Per il nostro soggetto interessa comunque soltanto la fase arcaica di tale gara nella parola, nella quale non decide l'argomento giuridicamente più esatto, bensì l'offesa più acerba ed efficace. L'agone consiste qui, quasi completamente, nel superarsi a vicenda in oltraggi scelti e nel restare i più forti. Delle gare d'invettive stesse, come atto sociale per amore dell'onore e del prestigio trattammo giàprima, parlando di psogos, iambos, mufakhara, mannjafnadr, eccetera. I passaggi fra la joute de jactance in sé e la gara d'invettive in forma di processo non sono ben delimitati. Ciò risulteràmolto meglio quando esamineremo più a fondo uno dei dati più curiosi per la relazione fra gioco e cultura, cioè le gare di tamburo o competizioni di canto degli Eschimesi groenlandesi. Difatti abbiamo qui in applicazione odierna o almeno recente, un caso in cui la funzione culturale da noi chiamata processo non si è

liberata ancora menomamente dalla sfera e dalla natura del gioco (20) .

Quando un Eschimese vuole sporgere querela a un altro lo sfida a una gara di tamburo, ossia competizione di canto (Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest). La tribù o il clan si riuniscono a un raduno festivo, tutti ben azzimati e disposti a gaiezza. I due avversari si indirizzano a vicenda canzoni oltraggiose, accompagnate dal tamburo, nelle quali si rimproverano i loro reciproci reati. Così facendo, non distinguono fra accusa fondata, satira ridicola e calunnia abbietta. Un cantore enumerava tutte le persone che durante una carestia erano state divorate dalla moglie e dalla suocera del suo avversario, cosa che colpiva tanto gli astanti da farli scoppiare in un pianto dirotto. Il canto va accompagnato da torture e maltrattamenti: soffiare e sbuffare sul viso dell'altro, colpirlo fronte a fronte, spalancargli le mascelle, legarlo al palo della tenda; tutte cose che "il colpevole" deve sopportare con la massima rassegnazione, anzi con risate ironiche. Gli spettatori accompagnano cantando i ritornelli, applaudono, aizzano le due parti. Altri invece se ne stanno a dormire. Durante gli intervalli le due parti si trattano amichevolmente. Le sedute di tale competizione possono aver luogo nel corso di parecchi anni; le parti immaginano sempre nuove canzoni, e denunciano nuovi misfatti. Infine gli spettatori decidono chi debba essere considerato vincitore. In seguito, in certi casi, si ristabilisce l'amicizia, ma succede anche che una famiglia emigri per la vergogna della sconfitta. Uno può partecipare contemporaneamente a diverse gare di tamburo. Anche le donne vi partecipano .

In primo luogo importa qui il fatto che tali competizioni occupino presso le tribù che sogliono praticarle il posto di sentenze giuridiche. Accanto alle gare di tamburo, quelle tribù non conoscono nessun'altra forma di giurisdizione.

Esse rappresentano l'unico mezzo di decisione d'un conflitto; non c'è altro modo per creare un'opinione pubblica (21). Perfino dei casi di omicidio sono svelati in questa forma. Dopo la vittoria nelle gare di canto, non segue più nessuna altra sentenza ufficiale. Per lo più sono delle questioni di donne che costituiscono il motivo della competizione. E' possibile distinguere fra tribù che conoscono l'usanza come strumento giuridico e altre presso le quali essa esiste solo come passatempo festivo. Le violenze concesse sono diversamente stabilite: battere, oppure legare soltanto, eccetera . Accanto alla gara di canto servono talvolta a decidere nei conflitti il pugilato e la lotta a corpo a corpo .

Qui dunque ci troviamo davanti a un esercizio culturale che compie la funzione di giurisdizione, in forma assolutamente agonale, e che allo stesso tempo è un gioco nel senso più proprio. Tutto si svolge fra allegre risate. Si tratta di divertire gli uditori.

Per la prossima volta, - dice Igsiavik (22), - farò una nuova canzone che saràmolto divertente e legherò il mio avversario al palo -. Le gare di tamburo sono il principale divertimento della vita sociale. In mancanza di un conflitto sono indette anche per puro gusto; e qualche volta, indizio d'arte rara, si canta in indovinelli .

Dalla gara di tamburo non differiscono molto le sedute giudiziarie satirico-umoristiche per punire ogni sorta di falli, particolarmente sessuali; si trovano fra molte usanze dei paesi germanici (di cui la più famosa è la cosiddetta Haberfeldtreiben), intese veramente come farsa, nondimeno talvolta seriamente valevoli; come il Saugericht della gioventù in Rapperswil, dal quale si poteva far appello al consiglio comunale (23) .

E' evidente che le gare di tamburo degli eschimesi appartengono allo stesso ambito del potlatch, delle gare di millanterie e d'invettive nel vecchio mondo arabico, delle competizioni cinesi, del nìdsang nel vecchio mondo norvegese, che è una canzone con la quale si mirava a procurare disonore a un nemico. E' altrettanto evidente che questa sfera non è, almeno in origine, quella delle ordalie in senso proprio. La nozione di una sentenza delle forze divine in materia di astratta veritàe di giustizia può semmai essere secondariamente legata a tali azioni, ma il fatto primario è qui la decisione agonale qua talis, cioè la decisione di cose serie per mezzo di gioco e in gioco . Particolarmente si accosta al costume eschimese l'arabico nifar o munafara, competere in fama e onore davanti a un arbitro .

Anche la parola latina iurgium, iurgo deve essere intesa da questo punto di vista. E' sorta da una forma ius-igium, da ius e da agere, dunque su per giù "fare giustizia", da confrontarsi con litigium, fare lite. Orbene, iurgium significa tanto il processo, la procedura, quanto invettiva, lotta a parole, ingiuria; e indica una fase nella quale la lotta giuridica era ancora in essenza una gara d'invettive. Alla luce delle gare eschimesi di tamburo, si spiega meglio anche una figura come Archiloco i cui canti contro Licambe vi assomigliano un poco .

Perfino i rimproveri ammonitori di Esiodo al fratello Perse si potrebbero forse considerare sotto questo punto di vista. Jaeger osserva che la satira pubblica in Grecia non era sermone soltanto, né serviva a rancori personali soltanto, ma in origine deve aver adempiuto a una funzione sociale (24). E noi osiamo dire senz'altro: quella stessa funzione rappresentata dalla gara eschimese di tamburo .

Del resto la fase in cui non si possono separare l'arringa di difesa e le gare d'invettive, non era ancora pienamente

tramontata nella civiltàclassica. L'eloquenza giudiziaria, nel massimo splendore ateniese, aveva tutti i segni di una gara d'abilitàretorica nella quale era ammesso ogni artifizio e ogni strumento di persuasione. Il foro e la tribuna politica passavano per i luoghi prototipi dell'arte della persuasione. Tale arte costituisce insieme con la violenza di guerra, di rapina o di tirannia, quella caccia all'uomo, di cui gli interlocutori nel "Sofista" di Platone fanno la definizione (25). Per denaro i sofisti insegnavano come si poteva rinvigorire una causa dubbia.

Un politico giovane soleva iniziare la sua carriera con un'accusa in un processo famigerato .

Anche a Roma era per molto tempo ancora valido, nella procedura giuridica, ogni mezzo per atterrare l'avversario. Ci si vestiva in lutto, si sospirava e ci si lamentava, si faceva clamorosamente appello alla salute dello Stato, si portavano degli "assistenti"

per fare più impressione, in breve, si faceva tutto ciò che ancor oggi si fa di tanto in tanto (26). Gli stoici vollero togliere all'eloquenza giuridica questo carattere ludico per conformarla alle loro severe norme di veritàe di dignità. Ma il primo che volle attuare tale tendenza, Rutilio Rufo, perdette la causa e dovette andare in esilio .

Capitolo 5

GIOCO E GUERRA

Da quando esistono parole indicanti la lotta e il gioco, si è dato il nome di gioco anche al combattere. Orbene, dobbiamo trattare tale definizione come una metafora nel senso più stretto? Ponemmo la domanda giàpiù addietro e credemmo di dover dare una risposta negativa: i due concetti di gioco e lotta spesso sembrano veramente confluire e confondersi. Ogni combattere che sia legato a regole limitanti ha proprio per quell'ordine limitante il carattere formale di un gioco, anzi della più intensa, più energica, e nello stesso tempo più evidente forma di gioco. I cuccioli e i ragazzi lottano "per gioco" secondo regole che limitano l'uso della violenza. Tuttavia il lecito nel gioco non sempre si arresta al versamento di sangue e neppure all'omicidio .

Il torneo medievale fu indubbiamente un combattimento simulato, dunque un gioco; eppure nelle sue primissime forme deve essere stato completamente e manifestamente "tutta serietà", fino alla morte, allo stesso modo del "giocare" dei giovani guerrieri di Abner e Joab. Il combattere, essendo funzione culturale, presuppone sempre delle regole limitanti, esige fino a un certo punto il riconoscimento di una qualitàludica. Ancora in etàassai evolute la guerra assume talvolta la pura forma d'un gioco.

Il famoso Combat des Trente nel 1351, in Bretagna, nei primi documenti non viene chiamato, è vero, esplicitamente un gioco, ma tuttavia dàproprio l'impressione di una competizione; e non altrimenti è per la Disfida di Barletta nel 1503, nella quale tredici cavalieri italiani lottarono contro tredici cavalieri francesi. In una sfera mentale vuoi arcaica vuoi romantico barbarica, sono raccolte insieme in un unico concetto primario di gioco tanto la lotta cruenta quanto la competizione festiva e il combattere simulato. La guerra può essere considerata come funzione culturale finché si conduca nell'ambito di un gruppo i cui membri si riconoscano pari nel valore o almeno pari nel diritto. Quando la guerra è condotta contro gruppi che in fondo non si riconoscono come uomini, o a cui almeno non si assegnano diritti umani (sia che si chiamino "barbari", "diavoli", "pagani", o "eretici"), allora essa può restare entro i "limiti" della civiltàsolo a condizione che un gruppo, per amore del proprio onore, si imponga anche in questo caso certe restrizioni. Su tali restrizioni era fondato fino a tempi recenti il diritto internazionale, il quale esprimeva l'aspirazione degli uomini a contenere la guerra nella sfera della civiltà. Lo stato di guerra era nettamente distinto dallo stato di pace da un lato, e dalla violenza criminale dall'altro. Al di sopra dei partiti aleggiava l'idea di una collettivitàche riconosceva i propri membri come "umanità", reclamanti il diritto a essere trattati come uomini. E' stata la teoria della "guerra totale" ad abbandonare gli ultimi resti della funzione culturale della guerra e dunque della sua funzione ludica .

Partendo dalla nostra convinzione che nell'agone è sempre intrinseco il carattere ludico, ci poniamo ora la domanda in qual misura si debba considerare la guerra come funzione agonale della società. In generale si possono mettere da parte, come non agonali, certe forme di lotta. Vogliamo per il momento lasciar fuori considerazione la guerra moderna.

L'assalto di sorpresa, l'insidia, le razzie e lo sterminio non possono valere come forme agonali di lotta, pur se talvolta se ne faccia uso in una guerra agonale. D'altronde anche lo scopo politico della guerra: conquista, assoggettamento, predominio su un altro popolo, è estraneo all'ambito della competizione. L'elemento agonale entra in azione dal momento in cui le parti combattenti si considerano come avversari che si battono per una causa alla quale hanno diritto. Anche se l'unico stimolo della loro volontàcombattiva fosse la fame (il che si verifica di rado), il combattimento si presenta loro come un affare di sacrosanto dovere, d'onore o di rivendicazione. L'aspirazione al potere materiale è per lo più completamente dipendente da motivi di orgoglio, fama, prestigio e apparenza di superioritào di supremazia, perfino nelle culture più evolute e anche se i politici stessi che progettano la guerra ne interpretano lo scopo come una questione di potere materiale.

Col termine antico di "gloria" universalmente intelligibile, tutte le grandi guerre offensive, dall'antichitàfino a oggi, sono spiegate molto più realmente che con qualunque teoria sottile di forze economiche e di calcoli politici. Le moderne espressioni di esaltazione della guerra, a noi anche troppo note, si riconnettono in fondo alla concezione assiro-babilonese, secondo la quale lo sterminio del nemico era un comandamento divino a fine di maggiore gloria sacra .

Orbene, il carattere ludico della guerra che le è dunque intrinseco, si manifesta più immediato e grazioso in certe sue forme arcaiche. In una fase di cultura nella quale processo, sorte, gioco d'azzardo, scommessa, sfida, lotta e ordalìe in qualitàdi cose sacre, stavano insieme in un unico ambito concettuale, come abbiamo cercato di descrivere qui sopra, anche la guerra, in virtù della sua natura, dovette appartenere interamente a quell'ambito di concetti.

Si fa la guerra per ottenere dagli dèi, con la prova della vittoria o della perdita, un verdetto con validitàconsacrata. Tale verdetto può essere provocato col sorteggio o col saggio delle forze, sia a parole sia con le armi. Scelto quest'ultimo, l'esito dimostra la volontàdegli dèi con altrettanta immediatezza che nelle altre prove .

Nella parola ordalìe (tedesco Urteil, inglese ordeal) non è espressa ancora la relazione speciale con la divinità; ogni verdetto ottenuto nelle forme giuste è un giudizio-Urteil delle autoritàdivine. Solo in secondo luogo si riconnette a date prove di forza magica l'idea tecnica di "giudizio di dio" (ordalie). Per capire bene questa relazione bisognerebbe rinunciare alla nostra distinzione fra concetti giuridici, concetti religiosi e concetti politici. Ciò che noi chiamiamo "la giustizia" nel pensiero arcaico potrebbe chiamarsi anche "la volontàdegli dèi", oppure "la superioritàcomprovata". La sorte, la lotta e la parola convincente sono alla stessa stregua "prove" della volontàdegli dèi. La lotta è una delle forme di giurisdizione alla stessa stregua del vaticinio o del processo davanti al giudice. Ma poiché in fondo si attribuisce a ogni verdetto un significato sacro, si potrebbe interpretare la lotta anche come una specie di vaticinio .

L'inestricabile complesso di concetti che si estende dal processo giudiziario al gioco d'azzardo, si rivela maggiormente nella funzione del duello nelle culture arcaiche. Il duello può avere diverse intenzioni. Può essere l'aristeia personale che introduce o accompagna la lotta generale, esaltata da poeti e cronisti, e notissima in tutti i campi della storia .

Caratteristiche sono, per esempio, le lotte personali nella battaglia presso Badr, dove Maometto abbatté i kuraisciti (1). Un gruppo di tre sfida un corrispondente gruppo nemico. Si presentano e si riconoscono quali degni

avversari. Nella guerra mondiale del 1914-18 l'aristeia rivisse nella forma di sfide che i piloti rinomati si facevano pervenire mediante biglietti che lasciavano cadere. Il duello personale può servire da oracolo che vaticina l'esito della lotta imminente. Come tale lo conoscono tanto la societàcinese quanto quella germanica. Prima dell'inizio della battaglia i più valorosi sfidano il nemico. "La battaglia serve a provare il Destino. I primi fatti d'armi sono presagi efficaci" (in francese nel testo originale) (2). Il duello, però, può anche sostituire la battaglia. Guerreggiando i vandali in Spagna con gli alemanni, essi affidano la decisione della lotta a un duello (3), che dunque qui non serve da presagio ma sostituisce la lotta generale, dimostra cioè categoricamente in forma agonale la superioritàdi una delle due parti. Questa prova che una delle cause è la più forte, sottintende anche che essa è la migliore: infatti gli dèi la proteggono, e quindi essa è il diritto. Ben presto tuttavia, all'argomento di sostituire il duello alla battaglia si fonde l'altro argomento di evitare così uno spargimento di sangue. Giànel caso del merovingio Teodorico a Quierzy all'Oise sono proprio i combattenti che dicono: "Meglio che ne cada uno piuttosto che tutto un esercito" (4). Quando nel tardo Medioevo si parla ripetutamente del duello, curato giànei suoi particolari con sontuositàe solennità, mediante il quale due re o principi risolveranno la loro querelle, vi presiede senza equivoco il motivo di "evitare spargimento di sangue cristiano e la distruzione del popolo" (in francese nel testo originale) (5) .

E tuttavia nell'usanza così tenacemente difesa si ritrova senza alcun dubbio l'antico concetto di una causa giuridica a tal modo risolta legalmente. Da tempo esso duello era diventato un'attrazione internazionale, un vano cerimoniale, ma la tenace affezione per quella forma e la serietàcon cui è coltivata tradiscono ancora l'origine da antiche usanze sacrali .

Ancora Carlo Quinto sfidò, ben due volte, secondo tutte le regole, Francesco Primo (6), e questo caso non doveva essere l'ultimo.

Il duello che sostituisce la battaglia si distingue a stento dal duello giudiziario che risolve un dissenso giuridico. E' noto quale posto importante abbia occupato il duello giudiziario nelle leggi e nei costumi del Medioevo. La questione se si debba considerarlo, col Brunner e con altri (7), una forma di ordalìe, oppure, con lo Schroder e con altri (8) una prova come tante altre, perde ogni senso considerando la lotta nella sua essenza più propria, cioè come agone sacrale; infatti come tale essa comprova il diritto nello stesso tempo che rivela la benevolenza degli dèi .

Pur condotto talvolta sino in fondo (9) il duello giudiziario ha fin dall'inizio la tendenza a rilevare i suoi lati formali accentuando con ciò i suoi tratti ludici. Giàla possibilitàdi farlo eseguire da un campione assoldato proviene dal suo carattere rituale; infatti proprio il tono di sacramento di un'azione permette in genere una sostituzione. Anche il limite delle armi concesse e gli strani ostacoli coi quali si tenta di dare possibilità equivalenti ad avversari di valore disuguale vedasi il caso dell'uomo che, mezzo sommerso in un fosso, deve combattere con una donna appartengono al gioco con armi. Vedendo dunque che il duello giudiziario si è svolto nel tardo Medioevo, come pare, senza troppe lesioni in generale, e si è ridotto a una specie di rappresentazione sportiva, è lecito dubitare se si debba considerare ciò come una degenerazione a forme giocose, o se non piuttosto si dovrebbe dire che questo carattere ludico il quale difatti non escludeva una cruenta serietà- è fondato nell'essenza dell'usanza stessa .

L'ultimo trial by battle (verdetto mediante lotta), in un processo civile davanti alla Court of Common Pleas, si fece

nel 1571 su un terreno di 60 piedi inglesi in quadrato, appositamente apparecchiato nei Tothill Fields a Westminster.

Il duello poteva durare dal levar del sole allo spuntare delle stelle, ma terminava quando una delle due parti, che combattevano con scudo e bastone come giàera prescritto nei Capitolari carolingi, si dichiarava vinta pronunciando "la terribile parola" craven. L'intera cerimonia, come la chiama Blackstone, aveva "una forte rassomiglianza con certi divertimenti atletici rurali" (10) .

Se il duello giudiziario e il duello completamente fittizio fra sovrani partecipano di un importante elemento ludico, altrettanto si può dire del duello comune come lo praticano parecchi popoli europei fino al giorno d'oggi. Il duello privato vendica l'onore offeso. Ambedue i concetti, l'offesa dell'onore e il bisogno di vendicarlo, appartengono particolarmente all'etàarcaica di ogni cultura, pur restando invariata la loro viva importanza psicologica e sociale in generale. L'integro onore di un gentiluomo deve risultare apertamente, e se il riconoscimento ne è pericolante, allora dev'essere conseguito e mantenuto con azioni agonali. Nel riconoscimento di quell'onore personale non importa se esso sia basato su giustizia, veracitào su altri principi etici .

E' il riconoscimento sociale senz'altro che è messo in gioco. Qui si potrebbe lasciare in dubbio se il duello privato sia radicato sì o no nel duello giudiziario. In fondo è lo stesso, l'eterna lotta per il prestigio, che è un valore primario contenente in sé e potenza e giustizia. La vendetta è la soddisfazione del senso d'onore, per quanto perversa, criminale o morbosa possa essere la base di quest'ultimo. Abbiamo notato giàprima che talvolta la figura di Dike non si distingue chiaramente da quella di Tyche, la Fortuna. Allo stesso modo essa si confonde nell'iconografia ellenica con

Nemesis, la vendetta (11). Il duello tradisce la sua affinitàessenziale con il verdetto anche nel fatto che, proprio come il duello giudiziario, non lascia ai parenti dell'ucciso l'obbligo della vendetta, purché il duello abbia avuto luogo nella giusta forma .

In periodi con forte impronta nobile-militare, il duello privato può giungere a forme sanguinosissime, nelle quali le persone principali e i loro assistenti si combattono a gruppi, a cavallo e con la pistola. Tale forma aveva acquistato il duello nel Cinquecento in Francia. Da un insignificante dissenso fra due nobili seguiva spesso uno scontro sanguinoso fra sei o otto persone. Parteciparvi era una questione d'onore per i secondanti .

Montaigne parla d'un tale duello fra tre favoriti di Enrico Terzo e tre nobili della corte del Guisa. Richelieu si oppose all'usanza, ma ancora al tempo di Luigi Quattordicesimo se ne ebbero delle vittime. D'altronde fa parte del carattere sacrale originariamente intrinseco al duello comune - il fatto che lo scontro per lo più non tende a uccidere, ma che il solo spargimento di sangue soddisfa a salvare l'onore. Perciò il moderno duello francese, che di regola non porta ad altro che a qualche ferita, non è da considerarsi affatto un ridicolo infiacchimento di costumanze gravi. Il duello è nella sua essenza una forma rituale di gioco, è il controllo dell'omicidio impreveduto causato da ira sfrenata. Il luogo ove si decide la lotta è un luogo di gioco, le armi devono essere esattamente uguali; si dàun segnale per cominciare o per finire, il numero dei colpi è prescritto. Un semplice ferimento basta per soddisfare al criterio dell'onore vendicato con sangue .

L'elemento agonale nella vera guerra non si lascia soppesare esattamente. Pare che nelle più antiche fasi culturali nella lotta fra tribù e fra individui, non sia

sviluppato ancora l'elemento di competizione. Le razzie, gli omicidi, le cacce all'uomo sono stati sempre in uso, sia per fame, per timore, per concetti religiosi, sia per crudeltà. In fondo l'idea della guerra si presenta solo nel punto in cui la gente distingue uno stato speciale e solenne di ostilitàgenerale dalla contesa individuale e, fino a un certo punto, dalle liti familiari. Orbene, una tale distinzione pone la guerra non solo in un ambito sacro, ma contemporaneamente in quello agonale. Con ciò essa è elevata a causa sacra, a un confronto generale di forze, e ad espressione ultima del destino; per farla breve: la guerra è accolta in quella sfera in cui giustizia, sorte e prestigio stanno ancora insieme indivisi. E così viene a rientrare anche nella sfera dell'onore. Diventa un'istituzione sacra, e come tale rivestita di tutti gli ornamenti spirituali e materiali di cui disponga la tribù.

Ciò non significa che d'ora innanzi la guerra saràcondotta sotto tutti i rispetti secondo le norme di un codice d'onore e come un'azione rituale. La violenza bruta mantiene tutta la sua potenza. La guerra è vista però alla luce del dovere e dell'onore sacrosanti e nelle forme loro, fino a un certo punto, essa è anche eseguita, "giocata" .

Resterà empre difficile definire in quale misura il guerreggiare sia veramente dominato e influenzato da quei concetti. La maggior parte di ciò che sappiamo dalle fonti storiche di tali lotte in bello stile è basata sulla visione letteraria in cui contemporanei o posteri hanno fissato la lotta in forme di epopea, di canto o di cronaca .

Ci troviamo una buona porzione di estetismo e di finzione romantica o eroica. Sarebbe però ingiusto pensare che il nobilitare la guerra per mezzo dell'elevazione nel dominio rituale e morale sia stata mera finzione, o che il rivestimento estetico della guerra non sia stato altro che un

manto di cui si è avvolta la crudeltà. E anche se così fosse stato, in queste raffigurazioni della guerra come gioco solenne, d'onore e di virtù si è formata l'idea del cavaliere, cioè del guerriero nobile. Anzi: unendosi ai concetti di cavalleresco dovere e di cavalleresca dignità, è sorto su basi antiche e cristiane il sistema del diritto internazionale .

E di queste due idee: cavalleria e diritto internazionale si è alimentato il concetto della più pura umanità.

L'elemento agonale, cioè ludico della guerra, sia ora illuminato da alcuni esempi presi da civiltàe periodi differenti. Sia premesso un dettaglio che equivale ad una lunga dimostrazione: la lingua inglese adopera tuttora l'espressione to wage war, letteralmente scommettere la guerra, sfidare alla gara della guerra, lanciando nel mezzo il gage (pegno) simbolico .

Due esempi dall'Ellade. La guerra nel settimo secolo avanti Cristo tra le due cittàdell'isola Eubea, cioè Calcide ed Eretria, secondo la tradizione fu condotta completamente in forma di competizione. Nel tempio di Artemide fu depositata una solenne convenzione in cui erano fissate le regole della lotta. Vi erano indicati tempo e luogo della lotta. Tutte le armi da lancio: arco, frombola e giavellotto erano proibite, soltanto spada e lancia potevano determinare la decisione .

L'altro esempio è più noto. Dopo la vittoria di Salamina i greci volsero le prore verso l'istmo per distribuire premi, in questo caso chiamati aristeia, a coloro che nella lotta erano stati benemeriti. I condottieri votarono sull'altare di Poseidone, e dettero un voto per il primo e uno per il secondo. Ognuno votò a proprio favore per il primo posto, ma la maggior parte votò a favore di Temistocle per il secondo posto, di modo che questi ebbe la maggioranza dei

voti; ma la mutua invidia impedì che tale esito fosse messo in vigore (12). Quando Erodoto, narrando della battaglia navale di Micale, dice che le isole e l'Ellesponto erano il premio (aethla) della contesa fra elleni e persiani, ciò non significheràforse altro che una comune metafora. Evidentemente però Erodoto stesso nutriva dubbi sul valore della concezione della guerra come duello. Nell'immaginario consiglio di guerra alla corte di Serse, egli fa biasimare da Mardonio la stoltezza dei greci, che fra di loro si annunciano solennemente le guerre, e poi usano scegliere un bel campo di battaglia in pianura e recarvisi, a danno dei vincitori quanto dei vinti. Essi dovrebbero far risolvere i loro dissensi da araldi o messi, o per il caso che si dovesse assolutamente combattere converrebbe scegliere un luogo massimamente arduo per un eventuale attacco (13) .

Pare che ovunque nella letteratura si descriva e lodi la guerra nobile e cavalleresca, si faccia valere anche la critica che vi contrappone il vantaggio tattico o strategico. Sorprendente a questo riguardo è la somiglianza fra i casi riportati nelle fonti cinesi e in quelle dell'Occidente medievale. Ecco come Granet ci delinea il guerreggiare dei cinesi nel periodo feudale (14). Si usa parlare di vittoria soltanto quando l'onore del condottiero esce accresciuto dalla lotta. E ciò non avviene per l'ottenuto vantaggio, tanto meno se questo è sfruttato fino all'estremo, ma soprattutto usando moderazione. Due nobili signori, Tsin e Ts'in, stanno di fronte con gli eserciti in ordine di battaglia, senza tuttavia combattere. La notte viene un nunzio di Ts'in per avvertire Tsin a tenersi pronto: - C'è abbastanza guerrieri da entrambe le parti! Vi invito allo scontro domani mattina! - Ma la gente di Tsin si accorge che il nunzio ha lo sguardo incerto, e che la sua voce suona malsicura. Ts'in ha giàperduto.

L'esercito di Tsin ha paura di noi. Si darà alla fuga! Spingiamo il nemico verso il fiume! Lo sconfiggeremo indubbiamente - .

L'esercito di Tsin resta però in riposo, e l'avversario può ritirarsi a suo agio. L'onore impedì di seguire tale consiglio .

Infatti: "Non raccogliere i morti e i feriti è disumano! Non aspettare il momento fissato, mettere alle strette il nemico è vile... " (15) .

E modestamente il vincitore rifiuta di costruirsi un trofeo sul campo di battaglia: ciò aveva senso quando gli antichi principi splendenti di valore combattevano i nemici del cielo esponendo in tal modo i maligni, "ma qui non ci sono dei colpevoli, bensì soltanto dei vassalli che hanno dato prova di fedeltàsino alla morte. Un trofeo per questo?" .

All'atto di fondare un accampamento se ne orientava la struttura accuratamente secondo dati punti cardinali. L'organizzazione di un tale campo era rigorosamente prescritta perché questo passava per una copia della residenza regale. Prescrizioni come queste tradiscono chiaramente la sfera sacrale alla quale appartiene tutto ciò (16). Sia lasciato qui in dubbio se si possano indicare origini sacrali nella struttura dell'accampamento romano, come F . Muller e altri suppongono. Certo è che i ricchi e adorni accampamenti del tardo Medioevo, come quello di Carlo il Temerario davanti a Neuss nel 1475, dimostrano efficacemente la stretta relazione fra il mondo concettuale del torneo e quello della guerra .

Un'usanza derivata dall'idea della guerra come gioco nobile e che di tanto in tanto si applica ancora nella guerra moderna, assolutamente disumanizzata, è lo scambio di cortesie col nemico .

Qualche volta non vi manca un certo elemento di satira che fa spiccare maggiormente il carattere ludico dell'usanza. Nella guerra feudale cinese è d'uso mandare all'avversario un boccale di vino che questi vuota con solennitàcommemorando gli omaggi ricevuti nel sereno passato (17). E poi c'è l'uso di salutarsi con ogni sorta di ossequi, di scambiarsi doni di armi, come fanno Glauco e Diomede. E volendovi subito aggiungere un esempio occidentale moderno: ancora nel 1637, nell'assedio di Breda in Olanda, che fece passare definitivamente la cittàdagli spagnoli agli olandesi, il comandante di Breda rimandò cortesemente al conte di Nassau la sua quadriga rubatagli dagli assediati, facendola accompagnare da 900 fiorini per le sue truppe. Talvolta il nemico dàconsigli ironici e ingiuriosi. In una lotta fra Tsin e Ch'ou, un guerriero dell'uno mostra con irritante pazienza all'altro come deve liberare dal fango un carro militare, ed è ricompensato con le parole: "noi non siamo abituati come voialtri a fuggire" (18) .

Gli accordi che si riferiscono al tempo e al luogo della battaglia costituiscono il punto cardinale del trattamento della guerra come onesta contesa, che nel medesimo tempo è verdetto giuridico. La delimitazione di un terreno per il combattimento, di un "campo di battaglia", si può considerare come assolutamente identica all'atto di costruire un recinto intorno al luogo del tribunale popolare. Ne troviamo la descrizione nelle antiche fonti norvegesi; con cavicchie o con frasche di nocciuolo si delimita il terreno della contesa. Il concetto vive tuttora nell'inglese a pitched battle, che vale per una battaglia regolare nel senso strategico. D'altra parte è difficile ormai determinare in qual misura avesse veramente luogo nella guerra seria una reale delimitazione del campo.

Già nella sua essenza era una forma sacrale, e come tale poteva sempre essere indicata soltanto simbolicamente, piantando qualche contrassegno che facesse le veci di una cinta reale. Però la solenne proposta di tempo e luogo per la battaglia ci è trasmessa da innumerevoli esempi dalla storia medievale. Tuttavia anche qui è manifesto subito che in primo luogo si tratta di una formalità, perché la proposta viene di regola o negata o trascurata. Carlo d'Angiò fa sapere a Guglielmo d'Olanda, il re romano (19): "che egli stesso con i suoi uomini ad Assche sulla landa voleva aspettarlo tre giorni".

Il duca Giovanni di Brabante, nel 1332, fa proporre al re Giovanni di Boemia, da un araldo che porta in mano la spada nuda, il mercoledì e un dato luogo per la battaglia, con la preghiera di una risposta e di un'eventuale proposta modificata. Ma il re, che è del resto lui stesso un modello della ricercata moda cavalleresca di quei giorni, fece aspettare il duca due giorni sotto la pioggia. La battaglia di Crécy (1346) fu preceduta da una corrispondenza con la quale il re di Francia lasciava a quello d'Inghilterra la scelta fra due luoghi e quattro giorni di tempo o magari di più (20). Il re Edoardo rispose che non poteva traversare la Senna, ma che aveva giàaspettato il nemico tre giorni, invano. Presso Najera, in Spagna, Enrico di Trastamare svela realmente la sua posizione vantaggiosa, per poter combattere il nemico a ogni costo in campo aperto, e viene poi sconfitto. La forma sacrale è qui infiacchita sino a diventare una cerimonia, un gioco di onore cavalleresco, senza però perdere con ciò molto del suo carattere originale che difatti è ludico. Il desiderio preponderante di vincere la guerra frenò il funzionamento di un'usanza che era fondata su rapporti culturali più primitivi, e che làaveva avuto un valore reale (21) .

Nello stesso senso della proposta di tempo e luogo prima della battaglia, vanno interpretate la pretesa a un posto d'onore fisso nell'ordine di battaglia e l'esigenza che il vincitore sosti tre giorni sul campo. La prima, cioè il diritto all'iniziativa della battaglia, che talvolta era stipulato in contratti oppure spettava come prestazione a date famiglie o a date regioni, dava spesso occasione a liti violente, perfino con esito letale. Nella famosa battaglia di Nicopoli nel 1396, dove uno scelto esercito di nobili, partito per la crociata con gran pompa, fu disfatto dai turchi, si perdette ogni possibilitàdi vittoria con siffatte questioni di precedenza. Resta dubbio se nella sosta di tre giorni sul campo di battaglia, richiesta ogni volta con insistenza, si possa vedere senz'altro la sessio triduana del diritto romano .

Certo è che con tutte queste usanze, di indole cerimoniale e rituale, trasmesseci dalle regioni anche più distanti, la guerra dimostra chiaramente la sua origine dalla sfera agonale primitiva, nella quale gioco e lotta, giustizia e sorteggio, stavano ancora insieme indivisi (22) .

Se chiamiamo arcaica la guerra agonale e sacrale, questo non significa che nelle civiltàprimitive proprio ogni lotta si sia svolta in forma di contesa regolata, come non significa neppure che nella guerra moderna l'elemento agonale non occupi più alcun posto. E' un ideale umano d'ogni epoca quello di combattere con onore per una causa che sia buona. Questo ideale sin dall'inizio è violato nella cruda realtà. La volontàdi vincere è sempre più forte dell'autodominio imposto dal senso d'onore. Per quanto la civiltàumana ponga dei limiti alla violenza a cui si sentono portati i gruppi, tuttavia la necessitàdi vincere domina a tal punto i combattenti che la malizia umana ottiene sempre libero gioco e si permette tutto ciò che può inventare l'intelletto. La societàarcaica traccia strettamente i limiti del

lecito, cioè le regole del gioco, intorno al proprio cerchio della tribù e dei suoi pari. L'onore, al quale si vuole restar fedeli, vale soltanto di fronte ai propri pari. Tutte e due le parti in contesa devono aver riconosciuto le regole, altrimenti non hanno valore. Finché hanno da fare con pari, i contendenti partono in linea di principio da un senso d'onore a cui si unisce uno spirito di scommessa e l'esigenza di qualche moderazione (23). Ma non appena la guerra viene diretta contro quelli che sono considerati inferiori, siano chiamati barbari o altrimenti, va perduto ogni ritegno nella violenza, e allora si vede la storia degli uomini macchiata delle ributtanti crudeltàdi cui, per esempio, si vantavano re babilonesi e assiri come di un'opera protetta dagli dèi. Uno sviluppo fatale di possibilitàtecniche e politiche, e un accentuato squilibrio morale, hanno in questi ultimi tempi paralizzato la costruzione faticosamente acquistata del diritto di guerra, finanche nella pace armata; diritto secondo il quale l'avversario era considerato parte equivalente a cui era dovuto un trattamento onorevole e onesto

Invece dell'ideale di onore e nobiltà, primitivo e radicato nella presunzione, in fasi progredite di cultura si fa avanti un ideale di giustizia, o meglio questo si unisce a quello e, per quanto effettuato disgraziatamente, diventa alla lunga la norma riconosciuta e voluta di una collettivitàumana; la quale intanto si è estesa, dal contatto fra clan e tribù, alla societàdi grandi popoli e Stati. Il diritto internazionale sorge dall'ambito agonale, è l'espressione consapevole della nozione che dati fatti sono contro le regole. Una volta che un sistema di obblighi internazionali è dilatato, lasceràormai poco posto all'elemento agonale nei rapporti fra gli Stati. Cerca infatti di risolvere l'istinto di contesa politica in una coscienza giuridica. Una collettivitàdi Stati che si schiera sotto un diritto internazionale da tutti riconosciuto, non offre più occasione a guerre agonali entro

il proprio cerchio. Nondimeno tale collettivitànon ha perduto affatto con ciò tutti i caratteri distintivi di una comunitàludica. Il suo principio di paritàdi diritti, le sue forme diplomatiche, la sua reciproca osservanza di fedeltàa trattati e la denuncia formale di accordi fatti sono tutte cose che assomigliano esteriormente a una regola di gioco, perché comportano degli obblighi soltanto nella misura che viene riconosciuto anche il gioco stesso, cioè la necessitàd'una societàumana ben ordinata. Stavolta però, tale gioco forma la base stessa di ogni civiltà. Solo formalmente la denominazione di gioco è ancora alquanto appropriata. Siamo però giunti davvero al punto che quel sistema di diritto internazionale non viene ormai più riconosciuto come base di ogni civiltà, o almeno non è più osservato. Non appena un membro di quella societàdi Stati tradisce in pratica l'obbligatorietàdel diritto internazionale, o non appena, anche soltanto in teoria, esso premette come unica norma di condotta degli Stati, l'interesse e la potenza del proprio gruppo, sia esso popolo, partito, classe, Chiesa o Stato allora sparisce insieme con l'ultima traccia puramente formale di un contegno ludico anche ogni pretensione a civiltà, e la societàricade allo stesso tempo sotto il livello della cultura arcaica .

Giacché la violenza assoluta riprende i suoi diritti .

Qui dunque si presenta con evidenza l'importante conclusione che cultura non può esistere senza un certo mantenimento dell'abito ludico. Ma neppure in una societàtotalmente sregolata per l'abbandono di ogni rapporto giuridico, l'istinto agonale è soppresso completamente, giacché esso è inerente alla natura umana stessa. La tendenza innata a voler essere i primi aizza anche allora gruppo contro gruppo, e in sfrenata presunzione può condurli ad altezze inaudite di accecamento e di follia. Sia che uno voglia seguire la

dottrina antiquata che vede nei rapporti economici la forza motrice della storia, sia che voglia instaurare un nuovo sistema filosofico per dare nome e forma a quella tendenza a trionfare, in fondo si tratta sempre di vincere, pur con piena coscienza che un "trionfo" non può più essere un "guadagno" .

Rivaleggiare, allo scopo di manifestare la propria superiorità, significa indubbiamente per la cultura giovane un fattore educativo e nobilitante. In stadi primitivi, in cui gli uomini sono ancora ingenui e infantili e dove siano vivi i concetti d'orgoglio di classe, tale rivalitàha prodotto il superbo coraggio personale indispensabile a una giovane cultura. Anzi in quelle giostre continue piene di valore sacro crescono le forme della civiltàstessa, si sviluppa la struttura della vita sociale .

La vita dei nobili acquistò la forma di un gioco edificante di onore e coraggio. Ma proprio perché quel nobile gioco può realizzarsi così poco nell'aspra guerra stessa, proprio per questo deve essere giocato in una finzione sociale estetica. La cruenta violenza è relegabile solo in minima parte in nobili forme culturali. Lo spirito sociale, dunque, cerca sempre di nuovo uno sbocco nelle belle fantasie di una vita eroica che si compia con generosa rivalitàin una sfera ideale di onestà, di virtù e di bellezza. Il concetto della lotta nobile è e saràormai uno dei più forti impulsi del fenomeno culturale. Sviluppatasi fino a un sistema di atletica guerriera e di solenni giochi di società, di poetica nobilitazione dei rapporti umani, come la presentano la cavalleria medievale e il bushido giapponese, questa fantasia stessa avràeffetti reali su atteggiamenti e attivitàpersonali, temprando il coraggio e aumentando il senso del dovere. Il sistema di nobile lotta come ideale e forma di vita per eccellenza, è intrinsecamente unito a una struttura sociale nella quale una numerosa

nobiltàguerriera, piuttosto a corto di mezzi, dipende da un potere sovrano con autoritàconsacrata, mentre la fedeltàal signore è il motivo centrale dell'esistenza. Soltanto in una societàconsimile, dove l'uomo libero non è costretto a lavorare, può fiorire l'istituzione della cavalleria con le sue gare regolari e indispensabili, cioè col torneo. In quell'atmosfera si prende sul serio il gioco di voti fantastici che obbligano a gesta inaudite, ci si appassiona per questioni di blasone e di gonfalone; allora si lega a ordini religiosi o cavallereschi, e ci si contende rango e precedenza.

Soltanto un'aristocrazia feudale ha tempo e voglia per queste cose. Tale grande complesso agonale d'idee, d'usi e d'istituzioni si è manifestato più chiaramente nell'Occidente medievale, negli Stati musulmani e in Giappone .

Quasi meglio ancora che nella cavalleria cristiana, si mostra nel paese del Sole Levante il carattere fondamentale di tutto questo .

Il samurai stimava che ciò che è cosa seria per gli uomini comuni dev'essere un gioco per l'uomo di valore. Il generoso autodominio di fronte al pericolo di morte vale per lui più d'ogni altra cosa. Il diverbio ingiurioso di cui parlammo addietro può elevarsi a una nobile arte cavalleresca, con la quale i combattenti mostrano il loro dominio della forma eroica

Appartiene pure a tale eroismo feudale il disprezzo dell'uomo nobile per ogni cosa materiale. Il gentiluomo giapponese dava mostra di buona educazione non sapendo il valore delle monete. Un principe giapponese, Kenshin, in guerra con un altro, Shingen, che abitava in montagna, venne a sapere che un terzo che non aveva dichiarato apertamente la guerra a Shingen gli aveva però bloccata

l'importazione del sale. Allora Kenshin ordinò ai suoi sudditi di mandare al nemico sale in abbondanza, e gli scrisse che trovava indegno quell'atto di lotta economica: "Io non combatto col sale, ma con la spada!" (24). Quella sì era osservanza alle regole del gioco!

Non è dubbio che questo ideale cavalleresco di onore, fedeltà, coraggio, autodominio e di adempimento del dovere abbia realmente promosso e nobilitato le culture che l'hanno tenuto in onore. Pur trovando gran parte della propria forma espressiva in fantasia e finzione, non di meno nell'educazione e nella vita pubblica quell'ideale ha certamente promosso il personale vigore spirituale e innalzato il livello etico. Ma la figura storica di tali forme culturali, quale ci appare con gloria epica e romantica tanto affascinante nelle fonti medievali-cristiane e giapponesi, ha trascinato ripetutamente anche gli animi più miti a lodare la guerra come fonte di virtù e di abilitàpiù di quel che abbia veramente meritato. Il tema della lode della guerra come fonte di facoltàumane è stato trattato, qualche volta, un po' alla leggera. John Ruskin aveva forzato molto se stesso quando, ai cadetti di Woolwich, indicò la guerra come la indispensabile condizione a tutte le arti pure e nobili della pace. "Nessuna grande arte fiorì sulla terra se non da una nazione di soldati" .

"A una nazione non è possibile nessuna grande arte se non quella basata sulla battaglia". Ed egli continua, non senza qualche ingenua superficialità nel maneggiare i suoi esempi storici: "Io trovai insomma che tutte le grandi nazioni, tutto ciò che hanno appreso di veritànella parola e di acutezza nel pensare, l'hanno imparato in guerra, che esse hanno attinto quanto serve alla vita in guerra e hanno dissipato questi beni nella pace; che esse furono ammaestrate dalla guerra e illuse dalla pace; educate dalla guerra e ingannate

dalla pace; in una sola parola: ogni nazione grande è nata in guerra e morta in pace"!

Qualcosa di vero c'è in queste parole, che fanno una certa impressione. Ma Ruskin corregge subito la propria retorica: tutto ciò non vale per "ogni" guerra. Egli intende più particolarmente "la guerra creativa o fondamentale, in cui la naturale irrequietudine degli uomini e la loro inclinazione alla contesa sono disciplinate nel modo d'un gioco magnifico, anche se fatale" .

Egli vede l'umanità divisa sin dall'inizio in due razze: "una di lavoratori e l'altra di giocatori", cioè combattenti, "magnificamente oziosi, e perciò continuamente bisognosi di ricreazione, nella quale essi usano le classi produttive e lavoratrici in parte come loro vacche da latte, in parte come giocattoli o pegni nel gioco della morte". Nella fugace visione ruskiniana sul carattere ludico della guerra arcaica troviamo uniti perspicacia e sogni. L'importante è che egli abbia capito l'elemento ludico esistente in esse. Secondo Ruskin quell'ideale cavalleresco è realizzato a Sparta e nella cavalleria medievale .

Immediatamente però, dopo le succitate parole, la sua seria e onesta mansuetudine si prende la rivincita sopra il corso dei suoi pensieri, e il suo saggio, scritto sotto l'impressione delle stragi della guerra civile americana, passa alla più appassionata condanna che si possa immaginare della guerra moderna (25).

Fra le tante virtù una sembra davvero sorta nella sfera dell'aristocratica e agonale vita guerriera primeva: la fedeltà.

Fedeltàè la dedizione a una persona, a una causa o a un'idea senza discutere oltre le ragioni di tale dedizione né

mettere in dubbio la sua obbligazione permanente. Questo è un atteggiamento spiccatamente proprio all'essenza del gioco. Non è artificioso voler scoprire in quella sfera primitiva di esistenza-gioco l'origine d'una virtù che nelle sue forme più pure e nelle sue perversioni più ripugnanti ha prodotto un così vigoroso fermento nella storia .

Comunque sia, una fioritura magnifica e una ricca messe di valori culturali sono germogliate nel piano della cavalleria: espressione epica e lirica della migliore natura, arte decorativa varia e capricciosa, graziose forme di cerimoniali e di convenzioni. Dal cavaliere passando per l'honn^Ate homme del Seicento fino al gentleman moderno corre una linea retta. L'Occidente latino ha accolto in quel culto della nobile vita guerriera anche l'ideale della cortesia e ve l'ha inserito tanto intimamente che alla lunga l'ideale amoroso è giunto a nascondere il culto della vita guerriera .

Una sola cosa sia detta ancora qui. Parlando di tutto ciò come di un'armoniosa forma di cultura, quale ci appare l'istituzione della cavalleria dalla tradizione di diversi popoli, si corre il pericolo di perdere di vista lo sfondo sacrale. Tutto ciò che ora vediamo come un gioco nobile e bello, una volta è stato un gioco sacro. L'iniziazione a cavaliere, il torneo, l'ordine e il voto hanno senza alcun dubbio le loro origini nelle cerimonie d'iniziazione di tempi primordiali. Non si possono più indicare gli anelli in quella catena d'evoluzione. Più specialmente la cavalleria cristiana medievale ci è nota soltanto come un elemento culturale mantenuto vivo artificialmente e in parte resuscitato intenzionalmente. Altrove ho cercato di descrivere per esteso che significato ha avuto la cavalleria ancora nel tardo Medioevo, col suo sistema accuratamente studiato di codici d'onore, di costumi cortigiani, d'araldica, d'osservanza all'ordine cavalleresco e di tornei (26). E' in

questo campo soprattutto che mi si è rivelato l'intimo rapporto fra cultura e gioco .

Capitolo 6

GIOCO E SAPERE

L'impulso a mostrare la propria superiorità sugli altri si manifesta in tante forme quante sono le occasioni offerte dalla vita sociale. E il modo di competere gli uni con gli altri è tanto vario quanto sono varie le cose per cui si compete e le forme in cui si compete. La decisione è lasciata alla sorte instabile, o alla forza e all'agilità, o alla lotta cruenta. Si gareggia di coraggio o di resistenza, d'abilitào di sapienza, di millanteria o d'astuzia. Viene proposto un saggio di forze, un cimento, un esame, per forgiare una spada o per inventare delle rime ingegnose. Vengono fatte delle domande che esigono risposta. La gara può assumere forma di oracolo, di scommessa, di processo, di voto o d'indovinello, ma in tutte queste forme resta essenzialmente un gioco, e appunto in quella qualitàludica troviamo il punto di partenza per interpretare la sua funzione per la cultura .

All'origine di ogni competizione c'è il gioco, che è una convenzione: quella cioè di compiere entro un limite di tempo e di spazio, secondo date regole, in una data forma, qualcosa che sciolga una tensione e che esorbiti dal corso normale della vita .

Che cosa si debba compiere e che cosa si ottenga con ciò è una questione che si collega solo in secondo luogo alla funzione del gioco .

Una straordinaria omogeneità distingue in tutte le civiltàle costumanze competitive e il significato ascrittovi .

Quell'uniformità quasi perfetta dimostra da sola come tutta l'attività ludica-agonale sia ancorata profondamente nell'anima e nel vivere sociale degli uomini .

Meglio ancora forse che nel campo giuridico e agonale, trattato più addietro, l'uniformità della cultura arcaica si manifesta nelle competizioni di scienza e saggezza. Per l'uomo primitivo il potere e l'osare qualche cosa significa forza, ma il sapere qualche cosa significa forza magica. Per lui ogni conoscenza non comune è in fondo una scienza sacra, un segreto e magico sapere .

Infatti per lui veramente ogni conoscenza è in immediata relazione con l'ordine cosmico stesso. Il corso regolare delle cose, disposto e stabilito dagli dèi, custodito dal culto, a mantenimento della vita e a beneficio dell'uomo, questo rtam per dirlo nella lingua dei Veda, più che da ogni altra cosa è continuato e protetto dalla conoscenza degli uomini intorno alle cose sacre e ai loro nomi segreti, insomma intorno all'origine del mondo .

Perciò alle feste sacre si compete in siffatta conoscenza poiché con la parola pronunciata viene messo in atto l'effetto sull'ordine cosmico. Gare di scienza sacra sono profondamente radicate nel culto e ne formano un elemento essenziale. Le domande che i preti sacrificatori si pongono a vicenda o dopo sfida, sono degli indovinelli nel vero senso della parola, assolutamente identici per forma e tendenza all'indovinello come gioco di società. Meglio che

ovunque è dimostrata chiaramente la funzione di tali sacre gare d'indovinelli nella tradizione vedica. Nei grandi riti sacrificali quelle gare sono parte essenziale dell'azione, tanto quanto il sacrificio stesso. I bramani gareggiano in jatavidya, cioè nella scienza delle origini, o in brahmodya, cioè nel dire il sacro. In questi nomi del sacro gioco è implicito che le domande poste si riferiscono all'origine del cosmo. Parecchie canzoni del Rigveda contengono l'immediato riflesso poetico di tali competizioni. Nell'inno

Rigveda primo, 164-157-158, le domande in parte si riferiscono a fenomeni cosmici, in parte mediante la soluzione si riconnettono a particolaritàdel rito consacratorio .

"Vi domando l'estremo limite della terra; vi domando dove sia l'ombelico della terra. Vi domando la natura del seme dello stallone, vi domando dove sia la sede più alta del verbo" (1) .

Nell'inno ottavo, 29, gli dèi supremi sono descritti coi loro attributi in dieci tipiche domande-indovinelli, alle quali come risposta deve seguire il loro nome (2) .

"Bruno-rossiccio è uno, variabile di figura, mite, un giovanetto; si adorna di oro (Soma). Luminoso scese uno nel grembo, il savio fra gli dèi (Agni)", eccetera .

Fin qui è preponderante in questi canti il carattere d'indovinelli rituali, la cui soluzione si basa su conoscenza del rito e dei suoi simboli. Da quella forma enigmatica nasce però direttamente la più profonda saggezza intorno alle ragioni dell'esistenza. Il grandioso inno Rigveda decimo, 129, non a torto è stato chiamato da Paul Deussen "forse il più stupendo brano di filosofia che ci sia pervenuto dai tempi antichi" (3) .

1. "Non era l'essere, non era il non-essere. Non era lo spazio dell'aria, non era il firmamento che vi sta sopra. Che cosa si mosse? Dove? Sotto quale tutela? Consistette d'acqua il profondo abisso?"

2. "Non era la morte, non era la non-morte; non v'era distinzione fra giorno e notte. Da sé, senza vento, alitava soltanto quello; non vi era altro" .

Nella forma affermativa di questi versi e dei due seguenti il senso enigmatico traspare soltanto dalla veste poetica. Dopo ritorna però la forma interrogativa .

6. "Chi lo saprà, chi l'annunzieràqui, da che cosa è nata, da che cosa è uscita questa creazione... "

Ammesso che questa canzone denuncia la sua derivazione dal canto indovinello rituale, rappresentante a sua volta l'elaborazione letteraria di effettive gare d'enigmi in occasione dei riti sacrificali, si è dimostrato nel modo più convincente il rapporto genetico fra gioco d'indovinelli e filosofia sacra .

In certi inni dell'Atharvaveda, come in Decimo, 7 e 8, intere serie di queste domande enigmatiche sembrano raccolte e liberamente accumulate e schierate sotto un unico denominatore, seguite o no da una risposta .

"Dove vanno le metàdei mesi, dove i mesi stessi uniti all'anno? dove le stagioni?. ditemi questo skambha! (4). Dove si affrettano insieme ansiose le due vergini di diverso aspetto: il giorno e la notte? ove corrono bramose le acque?

Come non ristàil vento, non riposa lo spirito? Perché non hanno mai termine le acque tendenti alla verità" (5) .

In questi prodotti di antichissima esaltazione ed emozione per i misteri dell'esistenza, non ci è possibile tracciare un limite fra poesia sacra, saggezza confinante con la follia, profondo senso mistico e misterioso gergo sacerdotale. La parola di questi vati antichi sfiora di continuo le porte del non conoscibile, che restano chiuse a noi come a loro. Ecco intanto quel che se ne può dire in questa sede. In tale gara rituale nasce la filosofia, non da un futile giocare ma in un sacro giocare. Si esercita la sapienza come un sacro cimento d'abilità. La filosofia nasce qui in forma ludica. E' incontestabile che la domanda cosmogonica, come sia avvenuto tutto ciò che è nel mondo, costituisca una delle occupazioni primarie dello spirito umano. La psicologia sperimentale del bambino dimostra che molte delle domande poste da un bambino di sei anni sogliono essere d'indole cosmogonica: chi fa scorrere le acque, da dove viene il vento; e poi si notino le molte domande intorno all'essere morto, eccetera (6) .

Gli enigmi degli inni vedici conducono direttamente alle più profonde sentenze delle Upanishad. Non è però qui nostro compito analizzare il valore filosofico del sacro enigma, ma piuttosto esaminarne un po' oltre il carattere ludico e mostrarne il più chiaramente possibile l'importanza per la cultura .

La gara d'enigmi, lungi dall'essere un mero divertimento, è parte integrante del rito sacrificale. Come non potrebbe mancare il sacrificio, così neanche si può fare a meno del risolvere indovinelli (7). La funzione dell'enigma sacro è di indurre gli dèi a effettuare i desideri degli uomini. Un interessante parallelo del costume vedico si trova presso i toradja della Celebes centrale (8). Alle loro feste la presentazione di indovinelli è limitata al tempo che corre fra il momento in cui il riso si feconda e quello in cui s'inizia la raccolta giacché il buon esito degli indovinelli favorisce il

rigoglio della piantina del riso. Ogni volta che s'è risolto un indovinello, il coro intona l'augurio: "su, esci o riso nostro, spuntate, o pianticelle turgide, lassù nei monti, laggiù nelle valli! ". Nella stagione che precede detto periodo, ogni attivitàletteraria è vietata, giacché potrebbe essere dannosa alla crescita del riso. La medesima parola wailo significa indovinello e anche miglio, il cereale cioè che come alimento del popolo fu soppiantato poi dal riso (9) .

Chi abbia qualche familiaritàcon la letteratura dei Veda e dei Brahmana, sa che le sue interpretazioni dell'origine delle cose differiscono moltissimo l'una dall'altra, si contraddicono, e sono in massimo grado nebulose e artificiali. Non vi si può trovare né un nesso né un senso generale. Orbene, ricordando dunque l'originario carattere ludico delle speculazioni cosmogoniche e la derivazione di quelle interpretazioni dall'indovinello rituale, vedremo chiaramente come tale nebulositànasca non tanto da sofisticherie e futili interessi di preti concorrenti, desiderosi di esaltare ognuno per sé un dato sacrificio di preferenza ad altri (10), quanto invece dall'essere state un giorno le innumerevoli interpretazioni contrastanti altrettante soluzioni di indovinelli rituali .

L'indovinello dimostra il suo carattere sacro, cioè pericoloso, col fatto di risultare quasi sempre "un indovinello a vita" nei testi mitologici o rituali, cioè un problema nella soluzione del quale è coinvolta e impegnata la vita stessa .

A questo tratto corrisponde la circostanza che era considerato massima saggezza il saper fare delle domande a cui nessuno poteva rispondere. Questi due dati, indovinello a vita e domande capziose, si trovano uniti nel testo bramanico che parla del re Janaka, il quale promise mille buoi in premio a una competizione teologica fra i

bramani che visitano la sua festa sacra (11). Il savio Yajnavalkya, anticipando i fatti, fa condurre i buoi come suoi, quindi batte facilmente tutti i suoi avversari. Quando uno di questi, Vidagdha Sakalya, non sa trovare una soluzione, immediatamente gli cade la testa dal collo; senza dubbio una successiva versione dell'idea più originaria per cui non sapendo risolvere l'enigma, si perde la testa. Quando infine nessuno osa più fare domande, Yajriavalkya esclama vittorioso: "Egregi bramani, chiunque di voi lo desideri, m'interroghi, oppure interrogatemi tutti; o farò delle domande io a chiunque lo desideri oppure a tutti!". Qui si manifesta chiaramente il carattere ludico: la tradizione sacra stessa assume il tono del gioco. Il grado di serietàcon cui il racconto fu accolto nel testo sacro, resta altrettanto indefinibile e in fondo irrilevante quanto la domanda se mai qualcuno ci abbia rimesso la vita davvero a non aver saputo risolvere un enigma. Essenziale è il motivo ludico come tale. Nella tradizione greca la contesa d'enigmi con perdita della vita in caso di sconfitta si ritrova in forma alquanto logorata nel racconto degli indovini Calca e Mopso. A Calca è stato predetto che morirebbe appena incontrasse un indovino più bravo. Egli trova Mopso ed ecco che vengono a una gara di enigmi dalla quale Mopso esce vittorioso. Calca muore di dolore o, secondo altra versione, si dàla morte per dispetto; i suoi seguaci si schierano dietro a Mopso (12). E' evidente, mi sembra, che qui si ritrova deformato il motivo dell'indovinello a prezzo di vita .

Nell'Edda la gara di indovinelli a prezzo di vita è motivo costante. Nel Vaftrùdnismal Odino misura il suo sapere a quello del gigante onnisapiente che possiede la scienza dei tempi primordiali. E' una scommessa nel senso pieno della parola, un assaggio della fortuna, e pegno ne è la testa. Prima fa delle domande Vafthrùdnir, poi Odino. Le domande sono di natura mitologica e cosmogonica, assolutamente conformi agli esempi vedici: donde provengono il giorno e

la notte? donde provengono l'inverno e l'estate? donde proviene il vento? Nell'Alvissmal Thor domanda al nano Alvìs quali nomi diano alle cose gli Asi, i Wani, gli uomini, i giganti, i nani, e la fiera Hel; alla fine, quando viene a sorprenderlo la luce del giorno, il nano si trova incatenato. La medesima forma ha il canto di Fjolsvinn. Il motivo degli indovinelli di Heidrek è il seguente: il re Heidrek ha fatto voto che potrebbe aver salva la vita chiunque fosse colpevole, purché sapesse proporre un enigma che lui, re, non potesse risolvere. Sebbene la maggior parte di questi canti sia annoverata fra i più recenti dell'Edda e sebbene lo scopo dei poeti sia stato poco più di una abilitàpoetica, il rapporto con la sacra competizione d'enigmi è nondimeno evidentissimo ovunque .

La risposta all'enigma non si trova con la riflessione o col ragionamento logico. La risposta è una soluzione, un improvviso scioglimento del legame col quale l'interlocutore vi tiene unito a sé. Ecco perché la soluzione giusta rende di colpo impotente l'interrogatore. A ogni domanda esiste per norma una sola risposta, la quale può essere trovata purché si conoscano le regole del gioco. Tali regole sono di natura grammaticale, oppure poetica o rituale. Si deve conoscere il linguaggio degli enigmi e sapere quale categoria di fenomeni è indicata dai simboli della ruota, dell'uccello, della vacca. Se risulta possibile una seconda risposta ammessa dalle regole, allora guai all'interrogatore!

D'altra parte un'unica cosa può essere rappresentata ed espressa in tanti modi da potersi celare in molti enigmi diversi. Spesso la soluzione d'un indovinello consiste nel sapere un dato nome sacro e segreto delle cose, come avviene nel giàcitato Vafthrùdnismal.

Se si volesse ora intendere la forma dell'enigma in generale, invece di chiarire più in particolare la qualitàe

funzione ludica sua, bisognerebbe considerare più da vicino i rapporti etimologici e semantici che uniscono la parola germanica per enigma, cioè Ratsel, a Rat, Raten con l'apparente doppio significato di "consigliare" e di "sciogliere un enigma". Allo stesso modo in greco sono in relazione fra loro ainos - fiaba, sentenza, proverbio - e ainigmos, -ma. Dal punto di vista storico culturale le parole consiglio Rat enigma Ratsel, esempio mitico, favole e proverbio hanno rapporti stretti. Tutto questo sia qui però menzionato solo come richiamo alla memoria, giacché vogliamo tracciare in altre direzioni ancora le linee dell'enigma .

L'indovinello, secondo la nostra conclusione, è per norma e all'inizio, un gioco sacro, cioè trapassa i limiti di gioco e serietà, è di massima importanza, ma non per questo perde il suo carattere ludico. Se poi vediamo che l'enigma si dirama tanto verso il dominio del divertimento quanto verso quello della sacra dottrina, non dobbiamo parlare né di serietàche si perde in scherzo, né di gioco che si sublima in serietà. E' invece la vita culturale che qui produce via via una certa separazione fra i due domini che noi distinguiamo oggi come serietàe gioco, ma che in una fase primitiva

formavano un indiviso medium spirituale in grazia del quale sorse la cultura .

L'enigma, o in termini più generali, il problema proposto, prescindendo dalla sua azione magica, continua a essere un importante elemento agonale nei rapporti sociali. Come gioco di società, l'enigma si adatta a ogni sorta di schemi letterari e di forme ritmiche, come per esempio avviene per l'enigma a catena, nel quale le diverse domande si susseguono in un crescendo continuo, o per quell'altro che chiede quale cosa superi tutte le altre, secondo il noto tipo: cos'è più dolce del miele? eccetera .

Presso i greci si amava proporre le Aporìe, cioè domande a cui non è possibile trovare una risposta soddisfacente. Esse possono essere considerate come una forma attenuata dell'indovinello a vita. Traspare tuttora nel gioco la fatale domanda della Sfinge: per norma la vita stessa è ancora la posta del gioco. Un esempio convincente della forma in cui la tradizione ulteriore assimili il motivo dell'indovinello a vita, in modo tale però che vi si rivela ancora lo sfondo sacrale, è dato dalla storia dell'incontro di Alessandro Magno con i ginnosofisti indiani. Dopo la conquista di una cittàche gli aveva tenuto testa, Alessandro fa comparire i dieci savi che avevano consigliato la guerra contro di lui. Egli porràloro delle domande insolubili. Chi risponderàpeggio moriràper primo, o uno di loro stessi giudicheràdella cosa. Se giudica bene, ne avràsalva la vita. Le domande hanno per la maggior parte il carattere di dilemmi cosmologici, di leggiadre varianti dei sacri enigmi degli inni vedici. Chi sono di più, i vivi o i morti?

Che cosa è più grande, il mare o la terra? Che cosa è prima, il giorno o la notte? Le risposte che se ne hanno sono piuttosto artificiosi espedienti logici che non sentenze di mistica saggezza. Quando infine, in seguito alla domanda: chi abbia risposto peggio, uno risponde col giudizio: "sempre uno peggio dell'altro", costui ha con ciò sventato tutto il piano e nessuno dovràessere ucciso (13) .

Il tentativo poi di sorprendere l'avversario con un indovinello è essenziale per il dilemma, una domanda cioè la cui risposta risulta sempre a danno di chi risponde. La stessa cosa vale per l'indovinello a doppia soluzione, di cui una, oscena, è la più evidente; se ne possono trovare giànell'Atharvaveda (14), Fra le figure composte nelle quali l'enigma si sviluppa a forma letteraria, sia per svago sia per fine didattico, ce ne sono alcune che meritano un'attenzione particolare, perché mettono bene in evidenza il rapporto

fra l'elemento ludico e quello sacrale. La prima è l'interrogatorio di contenuto religioso o filosofico. Lo ritroviamo nelle civiltàpiù diverse. La sua caratteristica è, di solito, che un savio viene interrogato da uno o più altri. Così Zarathustra ascolta i sessanta savi del re Vistaspa, e Salomone risponde alle domande della regina di Saba. Nella letteratura brahmana è tema comune che il giovane brahmacarin, giungendo a una corte principesca, venga o interrogato o ponga egli stesso domande, diventando così da scolaro maestro. E' chiaro che questa forma d'interrogatorio si ricollega strettamente alla sacra competizione d'enigmi del periodo arcaico. Caratteristico a questo riguardo è un racconto nel Mahabharata (15). I Pandava erranti nella foresta giungono a una bellissima vasca. Il genio dell'acqua vieta loro di bere prima di aver risposto alle sue domande. Quelli che bevono senza rispondere cadono al suolo morti. Infine Yudhisthira si dichiara disposto a rispondere alle domande del genio. E qui segue un gioco di domande e risposte che illustra a meraviglia il passaggio dal sacro indovinello cosmologico al gioco ingegnoso, e che presenta in questa forma quasi interamente il sistema etico indiano .

Tutto considerato, anche il dialogo religioso al tempo della Riforma (come quello fra Lutero e Zwingli a Marburgo nel 1529 o quello fra Teodoro de Bèze con i suoi colleghi e i prelati cattolici a Poissy nel 1561), non è altro che la continuazione diretta dell'usanza sacra .

Consideriamo qui più da vicino una delle creazioni letterarie a cui ha dato lo spunto questa forma di dialogo a interrogatorio

Il Milindapanha, cioè le Domande di Menandro, è uno scritto in lingua pali, composto all'incirca sull'inizio della nostra era, che per quanto non appartenente al canone

stesso, era molto stimato tanto dai buddisti del Nord quanto da quelli del Sud. Lo scritto riproduce le conversazioni del re Menandro, che nel secondo secolo avanti Cristo continuò il dominio greco nella Battria, con il grande Arhat Nagasena. Contenuto e tendenza dello scritto sono strettamente religioso-filosofici, mentre forma e tono si ricollegano completamente alla gara d'indovinelli. Giàl'introduzione dei dialoghi è caratteristica. "Il re disse: Venerato Nagasena, volete entrare in conversazione con me? - Se Vostra Maestàvuole parlare con me nel modo in cui conversano i savi, allora sì, lo voglio, ma se invece mi parlerete come usano conversare i re allora non lo voglio. Come conversano allora i savi, venerato Nagasena? - Segue la spiegazione: i savi non si adirano se sono messi alle strette, i re invece sì. Il re dunque acconsente alle conversazioni a base d'eguaglianza, proprio come nel gioco chiamato gaber alla corte di Francesco d'Angiò. Vi partecipano anche dei savi della corte menandrina. Cinquecento Yonaka, cioè ionici, greci, e ottantamila monaci formano il pubblico. Nagasena pone "un problema con due punti, profondo, difficile a risolvere, più intricato d'un nodo", e i savi del re si lagnano che egli li tormenti con domande capziose di tendenza eretica. Infatti sono sempre dei dilemmi tipici, presentati con sfida trionfante: "Cavatevela un po', Maestà! ". E intanto ci sfilano davanti in forma socratica le questioni fondamentali della dottrina buddistica in una formula filosofica semplice .

Infine appartiene al genere dei dialoghi-interrogatori religiosi anche il trattato Gylfaginning dalla Snorra Edda. Gangleri s'impegna nel dialogo con Har in forma d'una scommessa, dopo aver prima attirata l'attenzione del re Gylfi giocolando con sette spade .

Passaggi graduali uniscono il dialogo-interrogatorio teologico e filosofico alla sacra competizione d'enigmi

intorno all'origine delle cose, e alla gara di domande capziose intorno a onore, vita e beni. Sulla stessa linea si trovano ancora altre forme di dialogo, come la lode rituale e il catechismo di una dottrina religiosa. Queste forme non si trovano in nessun'altra parte così strettamente unite e frammiste come nell'Avesta, dove la dottrina è presentata per lo più in un alternare di domanda e risposta fra Zarathustra e Ahura Mazda. I Yasna, cioè i testi liturgici per il rito sacrificale, hanno ancora parecchie tracce d'una primitiva forma ludica. Domande teologiche tipiche intorno a dottrina condotta e rito, si alternano continuamente con le antiche domande cosmogoniche, come in Yasna 44 (16). Ogni verso comincia con la parola di Zarathustra: "Ecco quello che vi domando, datemi una giusta risposta, o Ahura", e poi si alternano le domande che cominciano così: "Chi è che... " e: "Se per vero noi..."; "Chi sostenne la Terra giù e lo spazio aereo soprastante affinché non cadessero.?"; "Chi congiunse velocitàa vento e nuvole?"; "Chi creò la luce benedetta e l'oscurità. il sonno e la veglia?". E poi alla fine viene la domanda curiosa la quale svela che abbiamo da fare veramente con un resto dell'antica competizione d'indovinelli: "Ecco quello che vi domando. se per vero dovrò esigere il premio di dieci giumente con uno stallone e un cammello che mi sono promessi, o Mazda". Le domande meramente catechistiche trattano l'origine e la natura della devozione, la distinzione del bene e del male, molte questioni di purità, la lotta contro lo spirito maligno, eccetera .

Certo, il predicante svizzero che nel paese e nel secolo di Pestalozzi diede al suo catechismo per bambini il titolo di Ratselbuchlein (libriccino d'enigmi) non si è davvero immaginato quanto la sua idea lo avvicinasse ad antichissimi rapporti storico-culturali .

Il dialogo-interrogatorio teologico e filosofico, come quello del re Menandro, conduce infine direttamente anche alle domande di natura scientifica, presentate da principi di epoche ulteriori a scienziati della corte o a savi provenienti dall'estero .

Dell'imperatore Federico Secondo, lo Svevo, conosciamo tanto una lista di domande al suo astrologo Michele Scoto (17), quanto una serie di domande allo scienziato musulmano Ibn Sabin in Marocco .

La prima serie interessa il nostro studio soprattutto per la curiosa mescolanza dell'elemento cosmologico con quello meramente fisico e con quello teologico. Su che cosa posa la Terra? Quanti cieli vi sono? Come siede sul suo trono Iddio? Qual è la differenza fra anime umane dannate e angeli caduti? E' tutta solida la Terra o ha invece delle cavità? Per quale causa è salata l'acqua del mare? Come dobbiamo spiegare il vento che spira da diverse parti? E come le vaporazioni vulcaniche e le eruzioni?

Come mai apparentemente le anime dei morti non sentono la nostalgia del mondo? eccetera. Ecco dunque voci antiche mescolate a nuove .

Le "domande siciliane" a Ibn Sabin sono di natura scettica e aristotelica, molto più strettamente filosofiche delle precedenti.

Pure anche queste si connettono ancora al genere antico. Il giovane filosofo musulmano dàsenz'altro una lavata di capo all'imperatore: - M'interrogate in modo sciocco e goffo, e vi contraddite! - Nella tranquilla e discreta reazione dell'imperatore a questa ramanzina Hampe riconosce "l'uomo Federico", e gliene porta omaggio. Ma Federico sapeva, quanto il re Menandro, che il gioco di domanda e

risposta va seguito sulla base dell'uguaglianza: come diceva il vecchio Nagasena, si conversa non da re ma da savi .

Nell'epoca classica i greci si sono resi ancora conto di certi rapporti fra il gioco d'enigmi e le origini della filosofia .

Clearco, un allievo di Aristotele, in un trattato sui proverbi, dette una teoria dell'enigma e attestò che una volta questo era stato argomento di filosofia: "gli antichi erano usi dare con ciò un saggio della loro cultura (paideia)", il che si riferisce chiaramente a quella sorta di filosofici esercizi d'indovinelli di cui s'è parlato più sopra (18). E davvero non è difficile né sforzato tracciare una linea dagli antichissimi enigmi ai primi prodotti della filosofia greca .

In certo modo la parola stessa pròblema, rivela ancora la derivazione della sentenza filosofica da una sfida, da una proposta. Certo è che dai tempi più remoti fino ai sofisti e retori di poi, il filosofo si è presentato sempre come un competitore tipico. Egli sfida i suoi concorrenti, li assale con violenta critica, ed esalta la propria dottrina come l'unica giusta, con tutta la giovanile convinzione dell'uomo arcaico .

L'impostazione e la forma dei primi saggi filosofici sono polemiche agonali. Di solito tali saggi sono scritti in prima persona. Quando Zenone di Elea combatte i suoi avversari lo fa con aporìe, cioè egli parte apparentemente dalle loro premesse ma ne deduce due conclusioni contrarie ed escludentisi a vicenda. La forma tradisce in modo positivo la sfera della proposta d'indovinelli. "Zenone domandò: se lo spazio è qualche cosa, dove saràallora? L'enigma non è difficile a risolvere". Per Eraclito, "l'enigmatico", natura e vita rappresentano un griphos, un enigma. Egli stesso è un solutore d'enigmi (19). Le sentenze di Empedocle più d'una volta hanno il tono di soluzioni mitiche. Esse sono rivestite ancora di forma poetica. I concetti della dottrina di

Empedocle intorno all'origine degli animali, concetti sfrenati sino al grottesco, con la loro violenta fantasia non sfigurerebbero in uno dei brahmana degli antichi Indiani: "Le spuntarono molte teste senza colli, braccia turbinavano in giro isolate, senza spalle, e occhi vagavano soli, sprovvisti di fronti" (20). I primi filosofi parlano nel tono della profezia e dell'entusiasmo. La loro convinzione assoluta è quella stessa del sacerdote sacrificatore e del mistagogo. I loro problemi sono quelli della primissima origine delle cose: e dell'inizio, arché, e del divenire, physis. Sono gli antichissimi problemi cosmogonici che da tempo immemorabile erano posti in forma enigmatica e risolti in forma di mito. Dai curiosi concetti di una cosmologia mitica (come l'immagine pitagorica di 183 mondi posti uno accanto all'altro in forma di un triangolo equilatero) (21), si isoleràdirettamente, con l'andar del tempo, la speculazione logica sulla conformazione dell'universo .

Il carattere agonale dell'antica filosofia si rivela anche, a quel che pare, particolarmente nel voler vedere nel processo universale una lotta eterna fra contrasti primordiali racchiusi nell'essenza di tutte le cose, come i contrasti cinesi fra yang e yin .

Per Eraclito il combattimento era "padre di tutte le cose". Per Empedocle i due princìpi che dagli esordi fino all'eternitàdominano il processo universale sono i concetti philìa l'affetto, e neikos - la lite. Non sembra sia puro caso che la tendenza dell'antica filosofia a interpretare antiteticamente l'esistenza, corrisponda a quella struttura antitetica e agonale della societàche giànotammo parlando del potlatch. Da tempo immemorabile si era soliti pensare tutto in un dualismo di contrasti e vedere tutto dominato dalla gara. Esiodo conosce ancora la buona Eris, lo spirito benefico della discordia, accanto all'altro spirito malefico .

A questa supposta relazione si conforma anche l'idea secondo la quale l'eterna lotta di ogni cosa esistente, la lotta della Physis, va interpretata come una lotta giuridica. E con ciò siamo di nuovo in pieno gioco culturale arcaico. L'eterna lotta della Natura è dunque una lotta in nome della giustizia. Secondo Werner Jaeger (22), i concetti di Kosmos, ordine, di

Dike, giustizia-diritto, e di Tisis, pena-castigo, dalla vita giuridica a cui appartenevano in un primo tempo, sono stati trasportati nell'ambito del processo universale, per poter interpretare quest'ultimo coi termini del processo giuridico. Allo stesso modo aitìa, nell'accezione originaria, significò colpabilità de iure prima di diventare il termine comune per il concetto di causa naturale. Fu Anassimandro a dare forma a tale concetto, forma che purtroppo ci è tramandata molto frammentariamente (23). "Da dove tutte le cose traggono la loro origine [s'intende l'infinito] ivi necessariamente finiscono.

Perché esse dovevano fare l'una per l'altra espiazione e penitenza del loro torto, secondo il decreto del tempo". Questa sentenza non è certo molto chiara. In ogni modo suggerisce l'idea che il cosmo stesso, per un torto commesso, debba cercare di ottenere una qualsiasi espiazione. Comunque siano intese, indubbiamente queste parole contengono un pensiero molto profondo che ci presenta alla mente i concetti cristiani. Ci si domanda però se questa idea abbia veramente avuto per base un concetto maturo di ordine statale e di vita giuridica come lo mostrò la città-Stato dei Greci. Non bisogna vedervi piuttosto uno strato molto più antico di concetti giuridici? Non si rivela invece qui la concezione arcaica di giustizia e di rivendicazione di cui abbiamo parlato più avanti, secondo la quale l'idea di diritto stava racchiusa nella sfera del getto della sorte e della gara, dove insomma la lotta giuridica era

un sacro gioco? Uno dei frammenti di Empedocle a proposito della potente lotta degli elementi parla di un adempiersi del tempo che a quei principi reciprocamente "è legato (tirato) da un largo giuramento" (24). Probabilmente non sarà possibile intendere pienamente il senso di questa immagine mistica-mitica. Però è certo che il pensiero del filosofo-indovino sosta qui in quella sfera della competizione per il diritto che si è dimostrata una base importante della primitiva vita culturale .

Capitolo 7

GIOCO E POESIA

Parlando delle origini della filosofia greca, nel loro rapporto con le antichissime sacre competizioni di saggezza, ci si trova giàa vagare sui confini fra religione e poesia. Torna quindi utile esaminare ora la questione dell'essenza della creazione poetica. In un certo senso questa questione costituisce il tema centrale in uno studio sui rapporti fra gioco e cultura. Mentre infatti religione, scienza, diritto, guerra e politica, in forme più finemente organizzate di vita sociale, sembrano perdere via via

i loro contatti col gioco che furono così vivi e pieni in stadi primitivi di cultura, il poetare invece, nato nella sfera ludica, non se ne allontaneràmai definitivamente. Poiesis è una funzione ludica. Essa ha luogo in un orto chiuso e fiorito dello spirito, in un mondo tutto proprio che lo spirito stesso si crea, in cui le cose hanno un altro volto che nella "vita consueta" e sono connesse in altro modo che dal legame logico. Interpretando la serietàcome quella cosa che nei termini della vita vigile è esprimibile in modo definito, possiamo dire che la poesia non saràmai completamente seria. Essa è situata al di làdella serietà, in quella zona primeva dove si sfiorano il bambino, l'animale, il selvaggio e

l'indovino, nella zona del sogno, dell'estasi, dell'ebbrezza e della risata. Per intendere la poesia bisogna sapersi vestire dell'anima del bambino come di un camice magico e accettare la saggezza del bimbo piuttosto che quella dell'uomo. E' quell'essenza primordiale della poesia, giàcapita ed espressa due secoli fa dal Vico (1), che più di ogni altra cosa si accosta al concetto vero e preciso di gioco .

Poesis doctrinae tamquam somnium, la poesia è come un sogno di dottrina filosofica, dice una profonda sentenza di Francesco Bacone. Nelle rappresentazioni mitiche dei popoli primitivi, riferentisi alle cause dell'esistenza, sta racchiuso come in germe quel concetto che più tardi cercheràriflessione ed espressione in forme e termini logici. La filologia e la scienza delle religioni tentano di approfondire sempre di più la loro conoscenza di quel germe mitico di fede primitiva (2). Considerando l'originaria unitàdi poesia, sacra dottrina, saggezza e culto viene concepita, per così dire, con nuovi occhi tutta la funzione delle antiche civiltà.

Per giungere a questa nuova comprensione è necessario anzitutto sapersi liberare dall'idea che la poesia debba avere soltanto una funzione estetica, oppure sia spiegabile o comprensibile su basi estetiche. La poesia in ogni civiltàfiorente e viva, e soprattutto in uno stato arcaico di cultura, è una funzione vitale, una funzione sociale e liturgica. Ogni poesia antica è contemporaneamente culto, sollazzo, gioco di società, abilità, saggio o indovinello, grave insegnamento, persuasione, incantamento, divinazione, profezia, contesa. Forse in nessun'altra opera, come nel terzo canto del Kalevala, l'epopea popolare finlandese, si trovano così efficacemente uniti tanti motivi di vita arcaica sacrale. Il vecchio saggio Vainamoinen incanta il giovane millantatore che ha osato sfidarlo a una gara .

Prima contendono nelle cognizioni delle cose naturali, poi in quelle sulle origini di ogni cosa esistente; e lì il giovane Joukahainen ha la temeritàdi pretendere di avere preso parte alla creazione. Allora il vecchio mago lo "canta" nella terra, nella palude, nell'acqua: prima fino alla cintura e le ascelle, poi fin sopra la bocca, finché il giovane gli promette la sorella Aino

Seduto sul macigno dei cantori, Vainamoinen canta durante tre ore per annullare i suoi forti scongiuri e per liberare dall'incantesimo il temerario. Tutte le forme di gara giàda noi ricordate: la gara d'insulti, la contesa di millanterie, i "confronti degli uomini", la rivalitàin cognizioni cosmogoniche, si trovano riunite qui in un torrente violento e sobrio insieme di immaginazione poetica .

Il poeta è vates, l'invasato, l'entusiasta, il frenetico. Egli è il sapiente, Sscha'ir lo chiamano gli antichi arabi. Secondo la mitologia dell'Edda la bevanda che si usa bere per diventare poeta è preparata col sangue di Kvasir, il più saggio delle creature a cui nessuno poteva fare una domanda che restasse priva di risposta. Dal poeta-indovino si scindono con l'andar del tempo le figure del profeta, del prete, del divinatore, del mistagogo, del poeta versato negli artifici di metro e ritmo, e infine anche quelle del filosofo, del legislatore, dell'oratore, del demagogo, del sofista e del retore. I primi poeti greci hanno tutti ancora un'importante funzione sociale. Essi parlano al loro popolo da educatori e ammonitori. Sono loro i dirigenti del popolo, prima che si presentino come tali i sofisti (3) .

La figura del vates è rappresentata in parecchi suoi aspetti dal thulr nella letteratura nordica antica, chiamato thyle in anglosassone (4),

L'esempio più espressivo del thulr è Starkadr, Saxo Grammaticus che ne tramanda il racconto traduce la parola con vates. Il thulr ci si presenta ora come dicitore delle formule liturgiche, ora come attore nella sacra rappresentazione drammatica, ora come sacrificatore ora come mago. Talvolta compare soltanto come poeta di corte, come oratore. Si interpreta il suo ufficio perfino con scurra, buffone. Il verbo corrispondente thylja significa recitare materia religiosa, oppure ammaliare, o anche mormorare. Il thulr è il custode di ogni cognizione mitologica e tradizione poetica. E' il vecchio savio che conosce la storia e la tradizione, che alle festivitàè l'interprete di tutti, che sa recitare le genealogie degli eroi e dei nobili. Suo compito precipuo è la gara d'eloquenza e d'ogni altro sapere. In quella funzione lo incontriamo in Unferd del Beowulf. I mannjafnadr, di cui parlammo prima, le gare, cioè i confronti di saggezza fra Odino e i giganti o i nani, appartengono al dominio del thulr. Le note poesie anglosassoni Widsid e il "Vagabondo"

sembrano essere i prodotti tipici di tali versatili poeti cortigiani. Tutte queste caratteristiche si prestano con naturalezza a formare l'immagine del poeta arcaico, la cui funzione deve essere stata, in ogni epoca, sia sacrale che letteraria. E quella funzione è sempre radicata, sacra o no, in una forma di gioco .

Riguardo al tipo antico germanico del vates, non pare troppo azzardato voler ritrovare, nel Medioevo feudale, i discendenti del thulr un po' nel giullare, nel joculator, un po' anche negli araldi. Questi ultimi, a cui accennammo giàa proposito delle gare d'ingiurie, hanno in comune cogli antichi Kultredner (oratori del culto) la parte essenziale del loro ufficio. Gli araldi sono custodi di storia, tradizione e genealogia, oratori in occasione di solennità, e soprattutto sono i millantatori e polemizzatori ufficiali .

La poesia, nella sua funzione originaria come fattore di giovane cultura, è nata nel gioco e come gioco. E' un gioco consacrato, ma, pur con quella sacralità, tale gioco sfiora di continuo la zona del brio, dello scherzo e del divertimento. Molto tempo dovràpassare prima che si verifichi veramente un consapevole appagamento dell'impulso estetico. Impulso che, ignorato, è implicito nella consumazione dell'atto sacro, il quale si fa parola in forma di poesia ed è subito come miracolo, come stordimento festoso, come estasi. Ma non soltanto così, perché allo stesso tempo l'attivitàpoetica sboccia anche in appassionanti e allegri giochi di societàe in tempestosa rivalitàdei gruppi nella comunitàarcaica. Nulla è stato così fecondo per l'espressione poetica quanto l'accostamento dei sessi celebrato lietamente nelle feste primaverili o in altre solennitàdella tribù

Altrettanto originale come la funzione puramente sacrale della poesia è questo altro aspetto suo: poesia come forma, cristallizzata in parole, del sempre ripetuto gioco di attrazione e di repulsione fra giovani e ragazze, attuato in rivalitàdi scherzi ingegnosi e virtuosità. Il De Josselin de Jong riportò dalle sue investigazioni sulle isole Boeroe e Babar nell'Arcipelago dell'India orientale neerlandese, un ricco materiale di poesia sociale-agonale che può dirsi giàraffinata .

Grazie alla benevolenza dell'autore posso comunicare qui alcuni dati del suo studio non ancora pubblicato (5). Gli abitanti della regione Rana nella Boeroe centrale conoscono un canto festivo alternato, detto inga fuka. Uomini e donne, seduti di fronte, cantano gli uni agli altri, accompagnati dal tamburo, delle canzonette improvvisate oppure solamente riprodotte. Si distinguono non meno di cinque generi di questo inga fuka. E' sempre basato su un alternare di strofe e controstrofe, posta e controposta, domanda e risposta, sfida e vendetta. Talvolta la forma si

avvicina a quella di un indovinello. Il genere più importante si chiama "inga fuka del precedere e del seguire", nel quale tutte le strofe cominciano con le parole: "seguirsi, inseguirsi", come nei giochi dei bambini. L'elemento formale di questa poesia è l'assonanza, che lega tesi e antitesi ripetendo la stessa parola o variando le parole. L'elemento poetico è l'allusione, la sottigliezza, l'insinuazione, il gioco di parole, o anche il gioco di suoni in cui il senso può andar perso completamente. Questa espressione poetica è descrivibile soltanto in termini ludici. Ubbidisce a un finissimo sistema di prosodia, e il suo contenuto è formato dall'allusione amorosa oppure da lezioni di esperienza umana, da malignitàe da scherno .

Sebbene si faccia uso di un repertorio fisso di strofe inga fuka tradizionali, essenziale però è l'improvvisazione. Le strofe esistenti vengono perfezionate da felici aggiunte o variazioni. Le virtuositàsono apprezzate moltissimo, non mancano i versi per prendere lo slancio. Il sentimento e l'effetto degli esempi tradotti ricordano il pantun malese, da cui la letteratura boeroe dipende in certo qual senso, ma ricordano anche la forma molto distante del hai-kai giapponese .

Accanto all'inga fuka vero e proprio si conoscono a Rana ancora altre espressioni poetiche basate sullo stesso principio formale, come il dettagliatissimo scambio d'idee nello schema del "precedere e seguire" fra i due gruppi della sposa e dello sposo alla cerimonia dei regali .

Una poesia molto differente fu trovata da De Josselin de Jong sull'isola Wetan del gruppo Babar delle isole del Sud-Est. Lì non si fa che improvvisare. La popolazione di Babar canta molto di più di quella di Boeroe, tanto in compagnia quanto individualmente, e spesso durante il lavoro. Occupati sulla cima delle palme in lavori per il ricavo del

latte di cocco, gli uomini cantano sia dei cupi lamenti sia delle canzoni satiriche indirizzate al compagno seduto su un albero vicino. Qualche volta queste canzoni degenerano in un accanito duello cantato, da cui una volta solevano nascere violenze e omicidi. Tutte le canzoni constano qui di due righe distinte in "tronco" e "vetta" o "cima", in cui però lo schema di domanda e risposta non agisce o non agisce più .

Caratteristico per la poesia di Babar è il fatto che l'effetto vi è ricercato molto più nelle divertite variazioni delle melodie che in un gioco di sensi e di suoni linguistici .

Il pantun malese, poesia di quattro versi a rime incrociate, in cui i primi due versi erano un'immagine o constatano un fatto a cui gli altri due si uniscono con una lontanissima allusione, mostra tutte le caratteristiche d'un gioco d'ingegnosità. La parola pantun, nei secoli anteriori, significava di solito parabola o proverbio, e solo in secondo luogo quartina. Il verso finale è detto in giavanese djawab, risposta, soluzione. E' stato dunque un tema ludico prima di diventare forma poetica ufficiale. Il nocciolo risolutivo sta in un'allusione per mezzo di rimate suggestioni di suoni (6) .

Molto affine al pantun è senza dubbio la poesia giapponese, generalmente detta hai-kai; nella sua forma moderna è una poesiola di tre versi di rispettivamente cinque, sette, e cinque sillabe, che di solito evoca solamente una tenera impressione d'uno scorcio di vita vegetale o animale, di paesaggio o di vita umana, talvolta con un alito di mestizia o nostalgia lirica, talvolta con allusioni di lievissimo umorismo. Eccone alcuni esempi:

Quante cose nel mio cuore!

Lasciale svanire all'ondeggiar dei salici .

Al sole seccano i kimono .

Ahimè, la piccola manica

del bambino morto!

In origine anche l'hai-kai deve essere stato un gioco di rime incatenate, che uno cominciava e altri dovevano continuare (7)

Una forma caratteristica del poetare in questo tono di gioco si trova nella recitazione tramandata dal Kalevala finlandese: due cantori seduti di fronte su una panca, tenendosi per mano e bilanciandosi avanti e indietro, gareggiavano a recitare le strofe. Un costume simile è giàdescritto nell'antica saga norvegese (8) .

Si può riscontrare ovunque e in molte forme il poetare come gioco sociale, con un'intenzione che non è quasi mai una consapevole produzione di bellezza. Raramente vi manca l'elemento competitivo .

Esso domina da una parte il canto alternato, la tenzone poetica, il torneo poetico, e dall'altra l'improvvisazione imposta come saggio per sciogliersi da qualche malìa. Balza subito all'occhio che quest'ultimo motivo è molto vicino all'enigma della Sfinge di cui si è parlato più sopra .

Tutte queste forme si trovano abbondantemente sviluppate nell'Asia orientale. Granet, nella sua fine, penetrante interpretazione e ricostruzione dagli antichi testi cinesi, diede esempi abbondanti dei cori alternati, in domande e risposte strofiche con cui nell'antica Cina i giovani e le ragazze celebravano le feste delle stagioni. Nguyen Van Huyen li poté cogliere dall'uso vivo nell'Annam, riferendoli nella sua opera giàcitata in altra occasione. Qui l'argomentazione poetica per ottenere l'amore è basata

talvolta su una serie di proverbi che poi sostengono, come ineluttabili testimonianze, l'argomentazione stessa. Proprio la medesima forma: un ragionamento di cui ogni strofa finisce in un proverbio, si soleva avere nei débats francesi del Quattrocento .

Se consideriamo da un lato le festevoli perorazioni amorose, come le troviamo in forma poetica nella letteratura cinese e nel folclore annamitico, e dall'altro le gare d'insulti e di millanterie degli antichi arabi chiamate mofakhara e monafara, e la maligna e ingiuriosa gara coi tamburi che presso gli eschimesi funzionava da processo, siamo portati a concludere che a questa serie appartiene anche la cortigiana Cour d'amour (Corte d'amore) del tempo dei trovatori. Rifiutata a buon conto la vecchia tesi, secondo la quale la poesia stessa dei trovatori sarebbe spiegata dalla pratica di tali Corti d'amore, è rimasta però nella filologia romanza la controversia se queste Corti siano state realmente in uso, o se invece siano da considerare una pura finzione letteraria. Molti appoggiavano quest'ultima tesi, oltrepassando con ciò i limiti del verosimile (9). La Corte d'amore, come poetico gioco giudiziario, comportante anche una certa validitàpratica, si addice ai costumi del paese della languedoc al dodicesimo secolo tanto quanto all'Estremo Oriente e ai paesi nordici. La sfera generale è completamente identica in tutti quei casi. Abbiamo sempre in forma ludica il trattamento polemico-casuistico di questioni d'amore. Anche gli eschimesi per lo più battono il tamburo per motivi di donne. Il soggetto è formato da dilemmi e catechesi d'amore e lo scopo è di mantenere una reputazione che coincide con l'onore stesso. Si imita il processo giuridico con la massima fedeltàpossibile, argomentando con analogie e precedenti. Fra i diversi generi della poesia giullaresca stanno in strettissima relazione con la perorazione amorosa il castiamen-biasimo, la tenzone, il partimen-canto alternato, il joc partit-gioco di

domanda e risposta. Alla base di tutto questo non vi è né un vero e proprio processo giuridico, né una libera aspirazione poetica, né un semplice gioco di società, bensì l'antichissima gara d'onore in questioni d'amore .

Alla luce di cultura "giocata" su base agonale si possono considerare anche altre forme di gioco poetico. Un uomo, per esempio, è incaricato di attuare la sua liberazione da un ostacolo con una poesia improvvisata. Neanche qui importa se tale pratica abbia mai accompagnato la prosaica vita quotidiana in qualsiasi periodo di civiltà. Quel che importa è il fatto che la mente umana ha sempre voluto vedere in questo motivo ludico, non separabile dall'indovinello a vita, e in fondo identico ai giochi di penitenza, l'espressione della lotta umana; e anche il fatto che la funzione poetica, non diretta consapevolmente alla creazione di bellezza, ha trovato in tale gioco un terreno straordinariamente fertile per lo sviluppo dell'arte poetica. Facciamo seguire qui un esempio tolto dalla sfera amorosa. Gli allievi di un certo dottor Tan, andando a scuola, passavano sempre davanti alla casa di una ragazza che abitava accanto al maestro. Passando, dicevano ogni volta: "Sei carina, sei veramente un tesoro". La ragazza, molto indispettita, un giorno li attese, e disse: "Sì, mi amate, va bene, ma io vi proporrò una frase; chi di voi mi sapràrispondere con una frase analoga, quello potrò amare, e altrimenti passerete d'ora in poi mogi mogi e vergognosi davanti alla mia porta". E disse la frase. Nessuno degli allievi seppe rispondere. I giorni seguenti dovettero andare alla casa del maestro per una strada più lunga. Ecco dunque uno svayamvara epico o un corteggiamento di Brunilde nella forma di un idillio campagnolo dell'Annam (10) .

Khanh-Du, della dinastia dei Tran, era stato destituito per una grave mancanza, e diventò carbonaio a Chi Linh. Essendosi l'imperatore rifugiato in quel luogo durante una

spedizione militare, vi incontrò il suo ex mandarino. Gli ordinò di fare una poesia sulla "vendita del carbone". Khanh-Du ne fece una e l'imperatore, commosso, gli rese tutti i suoi titoli (11) .

Saper improvvisare poesie, in sentenze parallele, era un talento indispensabile in tutto l'Estremo Oriente. Il buon effetto di un'ambasciata annamitica alla corte di Pechino dipendeva qualche volta dalla facoltàdi improvvisazione dell'ambasciatore-capo. In qualsiasi momento doveva tenersi pronto alle domande e ai mille indovinelli che gli ponevano l'imperatore e i suoi mandarini (12) .

Diplomazia in forma di gioco, dunque .

Tutta una serie di utili conoscenze viene messa in circolazione in questa forma di domanda e risposta in versi. Una ragazza ha dato il suo consenso e la coppia si accorda di aprire una bottega. Il giovane la prega di nominare tutte le medicine; ne segue una recita dell'intera farmacopea. Allo stesso modo si esibiscono l'aritmetica, la merceologia, l'applicazione del calendario all'agricoltura. Un'altra volta gli amanti si saggiano con i soliti indovinelli ingegnosi, o con questioni di letteratura. Più innanzi osservammo giàche il catechismo, come forma, si connette direttamente al gioco degli indovinelli. In fondo si può dire lo stesso dell'examen, che nella vita sociale dell'Estremo Oriente ha occupato sempre un posto particolarmente importante .

Nelle culture più progredite resta conservata per molto tempo ancora la situazione arcaica, in virtù della quale la forma poetica, lungi dall'essere intesa come pura soddisfazione d'un bisogno estetico, serve a esprimere tutto ciò che sia importante

o vitale nella convivenza degli uomini. Ovunque la forma poetica precede la prosa letteraria. Si suol esprimere in poesia quel che è sacro o solenne. Non solo inni o sentenze, ma anche estesi trattati sono formulati nell'usuale schema metrico o strofico; così, per esempio, i manuali di dottrina dell'India antica, i sutra e i sastra, come pure i più antichi prodotti della scienza greca: Empedocle versa la sua filosofia in forma poetica, e Lucrezio segue l'esempio. Questa forma obbligata di quasi ogni dottrina antica, in parte si può spiegare con la ragione utilitaria: giacché una societàsenza libri in quel modo ritiene più facilmente nella memoria i diversi testi. Ma soprattutto si usa mettere in rima i testi perché nella cultura arcaica la vita stessa ha struttura metrica e strofica. Poetare è qui ancora il modo naturale di esprimere qualsiasi cosa elevata. In Giappone si continuò fino alla rivoluzione del 1868 a comporre in forma poetica la quintessenza di gravi documenti statali. La storia del diritto ha dedicato particolare attenzione alle tracce del Dichtung im Recht (Poesia nel diritto) rinvenute in terra germanica. E' assai noto il passo dell'antico diritto frisone (13), in cui un articolo sulla necessitàdi vendita dei beni ereditati da un orfano sfocia d'un tratto in una allitterazione lirica che va perduta nella traduzione italiana .

"La seconda necessitàè: se l'annata rincara e la feroce fame entra nel paese, e se il figlio sta per morire di fame, la madre deve mettere all'asta e vendere l'ereditàdel figlio, e comprare al figlio bestiame e grano, eccetera". - "La terza necessitàè: se il figlio si trova nudo o senza tetto quando giungono nebbia oscura e freddo inverno, quando ognuno se ne va al proprio focolare, e cerca il caldo nido, e l'animale cerca la cavitàdell'albero e il riparo del monte ove possa tener salva la vita .

Allora piange e si lagna il giovane minorenne e deplora le nude membra e la mancanza di ricovero e il padre che

doveva proteggerlo contro la fame e il freddo fuligginoso dell'inverno, piange che lo hanno chiuso e coperto in tanta profonditàe in tanta oscuritàcoi quattro chiodi sotto terra e quercia" .

A mio vedere, non si tratta qui di un voluto ornamento del testo per impulso giocoso, ma del fatto che la formulazione giuridica stessa avveniva ancora nella sfera elevata in cui i termini poetici formavano il mezzo espressivo naturale. Questo esempio frisone è impressionante proprio per l'improvvisa effusione poetica, e più convincente in un certo senso della formula islandese di una conciliazione Tryggfaamal che, in strofe allitteranti, constatando il ristabilimento della pace, annunciando l'espiazione avvenuta, vietando severamente ogni nuovo dissidio, dichiarando che chiunque rompa la pace ovunque dovràessere senza pace - divaga in una serie di immagini per rinvigorire quel "ovunque" fin nelle estreme lontananze: Ovunque gli uomini cacciano i lupi, gente cristiana visita le chiese, gente pagana sacrifica nel tempio,

fuoco fiammeggia, campo verdeggia, figlio chiama madre, nutre madre il figlio, si custodisce il focolare, naviga vascello, brillano gli scudi, risplende il sole, scende la neve, cresce l'abete, vola il falco,

nel giorno di primavera,

sulle sue ali preme il vento forte,

si leva il cielo,

si coltiva la terra,

mugghia il vento,

l'acqua corre al mare,

i servi seminano il grano .

Qui si tratta con ogni evidenza di un puro sviluppo letterario di un dato caso giuridico; questa poesia non avràmai accresciuto la validitàreale del documento. In ogni modo ci traspone in quella sfera di primitiva unitàdi poesia e sacra sentenza che per noi è essenziale .

Tutto quello che è poesia si svolge in gioco: gioco sacro di devozione, gioco festoso del corteggio d'amore, gioco battagliero di rivalitàin millanteria, insolenza e scherno, gioco di ingegnositàe d'abilità. Ora, come e quanto si conserveràla qualitàludica della poesia a mano a mano che si sviluppa e si specializza la cultura?

Il mito, in qualunque forma ci venga tramandato, è sempre poesia . Esso ci offre in forma poetica e coi mezzi dell'immaginazione un racconto di cose che ci rappresentiamo come realmente accadute .

Può essere denso dei significati più profondi e più sacri. Esprime forse dei rapporti che non sono mai razionalmente descrivibili .

Nonostante questo carattere sacro e mistico che spetta al mito nella fase culturale in cui vive e con pieno riconoscimento dunque dell'assoluta sincerità con la quale il mito stesso era accettato, pure è lecita la domanda se esso possa mai essere chiamato completamente serio. Il mito è serio in quanto la poesia può essere seria. Con tutti i loro elementi che oltrepassano i limiti del raziocinio logicamente soppesante, poesia e mito si muovono ambedue entro l'ambito del gioco. Ma ciò non significa entro un ambito inferiore. Può avvenire che il mito giocando si innalzi ad altezze a cui l'intelletto non può seguirlo .

La mente umana viene tracciando il limite fra la possibilitàconcepibile e l'impossibilità, via via che aumenta la cultura. Per l'uomo primitivo, con il suo ristretto ordinamento logico dell'universo, tutto è possibile in fondo. Il mito, con le sue assurditàed enormità, con la sua smisurata esagerazione e confusione di proporzioni, con le sue inconseguenze noncuranti e capricciose variazioni, non lo turba ancora come cosa non possibile. Ci si potrebbe chiedere però, se sin dall'inizio anche per l'uomo primitivo, selvaggio, la fede nei miti sacrosanti non vada accompagnata a un certo elemento umoristico. Il mito sorge unitamente alla poesia nella sfera del gioco, e la fede dell'uomo selvaggio, come la sua vita tutta, è situata in quella sfera più che per metà.

Non appena il mito diventa letteratura, non appena viene retto cioè in uno schema tradizionale fissato da elementi culturali, elementi culturali che si sono, nel frattempo, liberati dalla sfera immaginativa dell'uomo selvaggio, esso è soggetto alla distinzione di gioco o serietà. Il mito è sacro, dunque deve essere serio. Ma continua a usare la lingua dei selvaggi, cioè una lingua che esprime immagini sulle quali non influisce ancora il contrasto gioco-serietà. Noi abbiamo per abitudine tanta familiaritàcon le immagini della mitologia greca, e siamo tanto disposti ad ammirare romanticamente accanto a quella la mitologia dell'Edda, che di solito dimentichiamo facilmente quanto siano barbare tutte e due. Solo il contatto con la meno nota materia mitica dei Veda e le sfrenate fantasmagorie di ogni parte del mondo rivelate dagli etnologi, ci fanno capire che, esaminate a fondo, le fantasie della mitologia greca o germanica, per qualitàlogica ed estetica (tacendo ancora di qualitàetica) si distinguono a malapena dalla sbrigliata fantasia delle mitologie vedica, africana, americana o australiana. Misurate secondo le nostre norme (che evidentemente non devono essere decisive) quelle sono

altrettanto prive di stile, insipide ed insulse quanto queste. Gergo da selvaggi, tutte le avventure di Hermes, di Odino e di Thor. Non c'è dubbio: le fantasie mitologiche, nel periodo che le tramanda in forma usuale, non corrispondono più al livello spirituale raggiunto. Per mantenersi come elemento sacro della cultura il mito dovràdunque o venire interpretato misticamente, oppure interessare solo come forma letteraria. A seconda che l'elemento fede sparisce dal mito, in quest'ultimo traspare ancora una volta il tono ludico che gli era proprio sin dall'inizio. GiàOmero non è più un credente. Nondimeno il mito come espressione poetica del fatto divino continua ad avere una funzione importante oltre a quella meramente estetica, anche dopo aver perduto il proprio valore come adeguato riflesso della cosa compresa. Tanto Aristotele quanto Platone danno ancora forma mitica alla quintessenza del loro pensiero filosofico: in Platone è il mito dell'anima, in Aristotele l'idea dell'amore delle cose verso l'immobile Motore dell'universo .

Nessuna mitologia ci fa capire il tono ludico proprio al mito meglio dei primi trattati dell'Edda recentior, il Gylfaginning e lo Skaldskaparmal. Si tratta qui di materia mitica fattasi completamente letteratura, una letteratura che a causa del suo carattere pagano doveva venir rinnegata ufficialmente, ma tuttavia continuò ad essere onorata e praticata come patrimonio culturale (14). Gli scrittori erano cristiani, anzi ecclesiastici. Essi descrivono i fatti mitici in un tono nel quale risaltano scherzo e umorismo. Ma non è il tono del cristiano che in virtù della sua fede si sente superiore al paganesimo decaduto e se ne beffa, e tanto meno il tono del convertito che combatte il passato come un diabolico tenebrore, ma è piuttosto un tono di mezza fede e mezza serietà, quale sin dai primordi era proprio al pensiero mitico, e che probabilmente nel periodo precedente, completamente pagano, differiva di poco. L'unione degli assurdi temi mitologici, vere e proprie fantasie da selvaggi -

come i racconti intorno a Hrungnir, Groa, Aurwandil - con la sviluppatissima tecnica poetica, è anch'essa in completo accordo con l'essenza del mito, il quale tende infatti sempre alla più elevata forma d'espressione. Il nome del primo trattato, Gylfaginning, cioè canzonatura di Gylfi, è molto significativo. Il trattato ha la vecchia e nota forma del dialogointerrogatorio cosmogonico. Un dialogo simile ha Thor nell'atrio di Utgard-Loki. A buon diritto G. Neckel parla in questo caso di gioco (15). Gangleri fa le antiche domande sacre sull'origine delle cose, sul vento, l'inverno e l'estate. Le risposte danno di solito, come soluzione, soltanto una bizzarra figura mitologica. Il principio dello Skaldskaparmal è pensato anch'esso completamente nella sfera ludica: vi troviamo primitive fantasie, prive di stile, di giganti sciocchi e di nani maligni e astuti, casi grotteschi e ridicoli fatti miracolosi, spiegati alla fine come allucinazione. Indubbiamente una mitologia nell'ultimo suo stadio. Ma se anche questa mitologia in declino ci si presenta insipida, assurda, volutamente fantastica non è lecito tuttavia dire che questi tratti sono una tarda, recente degenerazione di eroiche concezioni mitiche. Essi appartengono invece, proprio in virtù della loro insulsaggine, interamente e sin dall'inizio, al mito .

Le forme della poesia sono molte: forme metriche, forme strofiche, mezzi poetici come rima e assonanza, alternazione e ritornello, forme d'espressione come quella drammatica, epica o lirica. Quanto sono disparate fra di loro quelle forme, così identiche si possono ritrovare in tutto il mondo. Lo stesso vale per i motivi della poesia e della espressione narrativa in genere; motivi che apparentemente sono molti, mentre tutti si riscontrano in ogni luogo e in ogni tempo. Tutte queste forme e questi motivi ci sono tanto familiari che il loro esistere è per noi un fatto evidente e naturale, e non esaminiamo che di rado quella ratio generale che li fa essere così e non altrimenti.

La ragione della profonda identitàdell'espressione poetica, in tutti

i periodi della convivenza umana a noi noti, va cercata in massima parte nel fatto che questa forma espressiva della parola creatrice è radicata in una funzione più vecchia e più originale di ogni altra attivitàdi cultura. Quella funzione è il gioco .

Ricapitoliamo un po' quelle che ci sono sembrate le caratteristiche più proprie del gioco. E' un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate, e fuori della sfera dell'utilitào della necessitàmateriali. Lo stato d'animo del gioco comporta astrazione dal "consueto" ed estasi, ed è o sacro, o puramente allegro in rapporto al tono sacro o ricreativo del gioco. L'atto è accompagnato da sentimenti di elevazione e tensione, e comporta letizia e distensione .

Ci sembra innegabile che a questa stessa sfera del gioco appartengano come per natura anche tutte le attivitàdella creazione poetica: la divisione simmetrica o ritmica del discorso parlato o cantato, il colpire a segno con rima o assonanza, l'adombramento del significato proprio, l'abile costruzione della frase. Chi chiama la poesia un gioco, come fa Paul Valéry, gioco con parola e lingua, non adopera una figura metaforica, ma coglie il senso più profondo della parola stessa poesia .

La connessione fra poesia e gioco non si riferisce soltanto alla forma esteriore del discorso. Ma si manifesta ugualmente reale per le forme

dell'immaginazione, per i motivi e il loro modo di presentarsi e di esprimersi. Sia che si consideri la fantasia

mitica, o quella epica, drammatica o lirica, che si tratti di saghe primarie oppure del romanzo contemporaneo, lo scopo conscio o inconscio è in tutti questi casi di voler produrre, con la parola, la tensione che affascini l'uditore (o il lettore). Sempre si tende a colpire, a ottenere un effetto. E sempre il sostrato è una situazione di vita umana o un caso di passione umana, adatti a comunicare quella tensione. Orbene questi casi o queste situazioni, considerati nell'insieme, non sono molto numerosi. In un senso più largo, sono in massima parte situazioni di lotta d'amore, o di ambedue uniti .

Con questo siamo giunti alla zona che, come parte integrante, credemmo di dover implicare nella categoria del gioco, la zona cioè della rivalità. Nella maggioranza dei casi il tema centrale dell'assunto poetico o letterario in genere è dato da un impegno che l'eroe deve assolvere, un patimento che deve sostenere, un ostacolo che deve sormontare. La definizione di eroe o protagonista per la persona che agisce nel racconto è significativa quanto mai. Il compito deve essere eccezionalmente difficile, apparentemente impossibile. Va unito per lo più a una sfida, o all'appagamento di un desiderio, a un saggio, un voto o una promessa. Si vede subito che tutti questi motivi ci riconducono in linea diretta al dominio del gioco agonale. Una seconda serie di motivi interessanti è data dalla nascosta identità dell'eroe. Egli non viene riconosciuto come quello che è in realtà, sia perché nasconde il suo vero essere oppure lo ignora lui stesso, sia perché può alterare o trasformare il suo aspetto .

In breve, l'eroe porta una maschera, si presenta alterato, porta con sé un segreto. E di nuovo siamo vicinissimi al dominio dell'antico gioco sacro degli esseri celati che si rivelano a coloro che vengono ammessi ai riti .

La poesia arcaica, che veniva esercitata in competizioni e quasi sempre aveva per meta il superamento di un avversario, non si può quasi distinguere dalla competizione primordiale fatta di indovinelli mistici o ingegnosi. Come la gara d'enigmi promuove saggezza, così il gioco poetico crea la parola bella. Tutt'e due sono dominati da un sistema di regole che stabilisce

1 termini artistici ed i simboli sia sacri sia puramente poetici; anzi, in generale sono, nello stesso tempo, sacri e poetici. Gara d'indovinelli e poesia suppongono ambedue un gruppo d'iniziati per i quali è intelligibile il linguaggio speciale in uso. La validitàdella soluzione dipende per tutti e due unicamente dalla sua conformitàalla regola del gioco. Poeta è colui che sa parlare il linguaggio dell'arte. Il linguaggio poetico si distingue da quello solito giacché s'esprime intenzionalmente in immagini speciali non intelligibili al primo venuto. Ogni lingua è espressione in immagini. La distanza fra esistere e intendere può essere coperta soltanto dal contatto prodotto dalla scintilla dell'immaginazione .

Il concetto vincolato a parole necessariamente saràsempre inadeguato al fluire della corrente vitale. La parola che raffigura e rende un'immagine avvolge le cose di espressione, le rischiara coi raggi della comprensibilità. Mentre tuttavia la lingua della vita quotidiana, come strumento pratico e generalmente accettato, consuma di continuo l'indole immaginativa di ogni espressione in parola, ed acquista una indipendenza strettamente logica in apparenza, la poesia invece continua a coltivare intenzionalmente l'indole figurativa della lingua .

Quello che il linguaggio poetico fa con le immagini è un gioco. Le distribuisce in serie stilistiche, vi depone dei

segreti, sicché ogni immagine giocando risponde a un indovinello .

In una cultura arcaica il linguaggio poetico è ancora il mezzo espressivo per eccellenza. La poesia adempie funzioni più larghe e più vitali che non il solo appagamento di aspirazioni letterarie .

Essa converte il culto in parola, decide di rapporti sociali, diventa veicolo di saggezza, di legge e di usanza. La poesia compie tutto questo senza alterare la sua essenza ludica, perché la cultura primeva stessa agisce dentro l'ambito del gioco. Le azioni della poesia si svolgono in gran parte nella forma di giochi sociali. Perfino le attivitàpratiche si conformano di preferenza a qualche ordine ludico. Ora, a mano a mano che la cultura si sviluppa spiritualmente e materialmente, aumentano i settori in cui il carattere ludico non è affatto o a malapena percettibile a spese di quelli in cui il gioco agisce liberamente .

La cultura come un tutto diventa più seria. Giustizia e guerra, arti e scienza sembrano via via perdere completamente il loro contatto col gioco. Anche il culto, che una volta nell'azione sacra aveva larghe possibilitàd'espressione in forma ludica, sembra partecipare a quel processo. Allora come baluardo di gioco fiorente e nobile ci rimane la poesia .

Il carattere ludico della metafora poetica è tanto evidente che saràquasi superfluo dimostrarlo con molte ragioni o illustrarlo con molti esempi. Visto il valore essenziale che l'esercizio della poesia ha per la cultura arcaica, non c'è da meravigliarsi che proprio làla tecnica dell'arte poetica si sia sviluppata a gradi estremi di severitàe di raffinamento. Si tratta infatti di ottenere un codice accuratamente definito di regole di gioco, in un sistema rigido, con imperiosa

validità, ma con infinite possibilitàdi variazione. Il sistema viene custodito e tramandato come una nobile scienza. Non è puro caso il fatto che è possibile scoprire questo raffinato culto della poesia identico presso due popoli in particolare, i quali, nelle loro terre remote hanno avuto pochissimo o nessun contatto con le culture più ricche e più antiche che avrebbero potuto influenzare la loro letteratura: l'Arabia antica e l'Islanda dell'Edda e delle saghe. Non ci occuperemo qui di particolaritàdi metrica e prosodia, ma illustreremo la tesi con un solo esempio espressivo, con quello cioè degli antichi Kenningar norvegesi. Chi dice "spina della favella" per lingua, "suolo dell'atrio dei venti" per terra, "lupo degli alberi" per vento, presenta a volta a volta un indovinello poetico al suo uditorio che lo risolve in silenzio. Nell'ambiente del poeta è un dovere conoscere centinaia di simili indovinelli . Le cose più importanti, per esempio l'oro, hanno parecchie diecine di nomi poetici. Uno dei trattati dell'Edda recentior, detto Skaldskaparmal, cioè linguaggio poetico, enumera moltissime espressioni poetiche. Il Kenning serve, non in ultima sede, a saggiare le cognizioni mitologiche di qualcuno. Gli dèi hanno ciascuno una loro quantitàdi pseudonimi che contengono un'allusione alle loro avventure, alla loro figura o parentela cosmica. "Come si circoscrive Heimdall? - E' chiamato il figlio delle nove madri, o il custode degli dèi, o il bianco Ase, nemico di Loki, il cercatore della collana di Freia" e in molti altri modi (16) .

La stretta relazione fra poesia ed enigma si rivela tuttora in molte tracce. Il troppo evidente è un errore tecnico presso gli scaldi. Un'antica esigenza, valida una volta anche presso i greci, voleva che la parola poetica fosse oscura. Presso i trovatori, la cui arte manifesta come nessun'altra la propria funzione di gioco di società, era considerato un merito speciale il trobar clus, letteralmente: poetare chiuso, poetare con senso nascosto

Quelle tendenze liriche moderne che si muovono di proposito in un ambito non universalmente accessibile, e per le quali enigmatizzare il senso delle parole è l'intenzione principale, restano dunque completamente fedeli all'essenza della loro arte .

Con un ristretto cerchio di lettori che intende il loro linguaggio, o almeno lo conosce, esse formano un chiuso gruppo culturale di tipo antichissimo. Dobbiamo chiederci tuttavia se la cultura che le attornia sapràstimare adeguatamente la loro posizione e la riconoscerà, in modo che si formi il terreno favorevole in cui la loro arte possa esercitare la funzione vitale che è la suprema ragione della sua esistenza.

Capitolo 8

LE RADICI DELLA FIGURAZIONE MITICA

Ogni volta che il nostro linguaggio figurato descrivendo una situazione o un avvenimento si avvale di termini che fanno riferimento alla vita animata, avremo più o meno la personificazione. Personificazione dell'immateriale o dell'inanimato è l'essenza di ogni mito e di quasi ogni ispirazione poetica. In veritàtuttavia, il processo espressivo non si svolge nell'ordine suggerito da queste parole. Infatti non è che le cose non vengano concepite prima come immateriali o inanimate, e quella concezione venga espressa in seguito come cosa viva. La figurazione come essere vivente è invece il primo modo espressivo della cosa percepita. Tale figurazione si attua non appena diventa valido il bisogno di comunicare la cosa percepita .

La concezione nasce come figurazione .

Abbiamo ora il diritto di chiamare un gioco dello spirito questa tendenza innata e assolutamente indispensabile dello spirito stesso a crearsi un mondo ideato di esseri viventi?

Alle personificazioni più elementari appartengono indubbiamente le speculazioni mitiche sull'origine del mondo e delle cose, nelle quali quel fatto viene raffigurato

come l'utilizzazione delle membra di un gigante cosmico da parte di certe divinitàcreatrici .

L'immagine è nota più propriamente dal Rigveda e dall'Edda recentior. In ambedue i casi la redazione del racconto si suole considerare come prodotto di epoca assai recente. Nell'inno Rigveda, 10, 90, abbiamo da fare con la parafrasi di vecchio materiale, supposto come giànoto, da parte della mistica fantasia rituale di sacerdoti. L'essere primordiale Purusha, cioè uomo, ha servito da materiale al cosmo. Tutto è stato formato dal suo corpo: "gli animali nel cielo, nella foresta e nei villaggi", "la luna nacque dal suo spirito, il sole dal suo occhio; dalla sua bocca sorsero Indra e Agni, il vento dal suo fiato; dall'ombelico lo spazio aereo, dalla testa il cielo, dai piedi la terra, dall'orecchio gli orizzonti; così essi - gli dèi-fecero i mondi" .

(Si osservi come il mito cosmogonico è costretto sempre a supporre un primum agens innanzi a ogni altro esistere). E in seguito il Purusha fu bruciato come sacrificio alle divinità. Il canto rigurgita di imbrogliati motivi primitivo-mistici. Nel verso 11 fa capolino la forma interrogativa che ci è giànota: "quando distribuirono il Purusha, in quanti pezzi lo spartirono? che cosa era la sua bocca, che cosa le sue braccia, che cosa chiamiamo le sue anche, che cosa i suoi piedi?" .

Similmente Gangleri chiede nella Snorra Edda: "Quale fu 'inizio? come cominciò? che cosa c'era prima?". E poi con motivi ammucchiati alla rinfusa segue la descrizione dell'origine del mondo: prima per l'incontro della corrente d'aria calda con lo strato di ghiaccio nasce il gigante primordiale Ymir. Gli dèi lo uccidono, e dalla sua carne fanno la terra, dal suo sangue il mare e i laghi, dalle sue ossa i monti, dalla sua chioma gli alberi, dal suo cranio il cielo, eccetera. Snorri cita i particolari da diversi poemi .

Tutto questo risente ben poco di un'originaria, antichissima redazione di un mito vivente. E' - almeno nell'esempio dell'Edda - materia tradizionale che dal dominio del culto è quasi completamente discesa in quello della letteratura e che da un'epoca di decadenza viene conservata come venerabile cultura per generazioni future. Più addietro dicemmo già come il trattato in cui si ritrovano tutte queste cose, il Gylfaginning, porti in tutta la sua struttura, nel tono e nella tendenza i segni di un gioco, a malapena ancora serio, con vecchi motivi. Resta tuttavia la questione se alla sfera in cui sorse tale figurazione non sia stata intrinseca sin dall'inizio una certa qualitàludica. Con altre parole (e ripetendo quel che più addietro dicemmo giàdel mito in generale): è lecito dubitare che gli Indiani o gli antichi Germani abbiano mai creduto realmente, consci e convinti, a una storia come quella della creazione del mondo da membra umane. In ogni modo tale fede convinta non è comprovabile, e diremo anzi che è inverosimile .

Noi siamo abituati a considerare di solito la personificazione di astrazioni come un tardo prodotto d'invenzione di scuola: l'allegorìa, come strumento stilistico in arti figurative e letteratura, consunto attraverso tutte le età. E infatti, non appena l'allegoria poetica non si muove più sul livello dell'esperienza mitica vera e originaria, non fa più parte di un'azione sacrale, il contenuto religioso delle sue personificazioni diventa assolutamente problematico per non dire illusorio. La personificazione viene maneggiata allora con piena consapevolezza come strumento poetico, sia pure ancora per dare forma a concetti sacri. A prima vista vengono colpite da tale condanna anche le concezioni che troviamo giàpresso Omero, come Ate - l'Accecamento dell'intelletto - che s'inserisce di soppiatto nei cuori degli uomini, e dietro a lei le Litai - le Preghiere brutte e strabiche, tutte figlie di Giove. Altrettanto vaghe e apparentemente artificiose sono le numerose

personificazioni presso Esiodo, il quale come prole dell'Eris maligna fa sfilare dinanzi a noi tutta una serie di esseri astratti: il Penare, il Dimenticare, la Fame, i Dolori, gli Omicidi, e gli Assassini, le Liti, l'Inganno, l'Invidia. Due figli che Stige, figlia di Oceano, generò al Titano Pallante, chiamati Kratos e Bia - vigore e violenza - stanno sempre làdove Zeus sosta e lo seguono ovunque vada (1). Pura e sbiadita allegoria, figure inventate tutto questo? Forse no. Abbiamo buone ragioni per supporre che tale personificazione di diverse qualitàsia piuttosto una delle funzioni primordiali della formazione religiosa, quando le forze e le potenze di cui l'uomo si sentiva circondato non avevano ancora assunto aspetto umano. La mente, prima ancora di concepire figure divine in forma umana comincia, tutta commossa e trascinata dalle cose misteriose ed enormi di cui natura e vita l'insidiano, a dare nomi alle cose che l'opprimono o elevano. E tali cose sono viste dalla mente come esseri, ma non ancora o a malapena come figure (2) .

Da una tale primordiale attivitàspirituale sembrano sorte anche le figurazioni mezzo primitive mezzo studiate di cui Empedocle popola le regioni infernali, "regioni desolate dove vagano nelle ombre sul prato del malaugurio l'Omicidio e l'Ira e schiere di altre divinitàsinistre, infermitàestenuanti e putrefazione e gli effetti del disfacimento" (3). "Ivi erano la Madre Terra e il lungiveggente sire Sole, la cruenta Lotta, la pacifica Armonia dallo sguardo grave, donna Bellezza e donna Bruttezza, donna Fretta e donna Indolenza, e l'amabile Veracitàe la nero-occhiuta Confusione" (4) .

I Romani, con la loro coscienza religiosa singolarmente arcaica, avevano conservato questa funzione primitiva del personificare direttamente le immagini che noi chiameremmo astratte, e le avevano dato un sigillo sacro

nella pratica delle cosiddette indigitamenta, l'usanza cioè di creare nuove divinitàquando si sviluppava una forte commozione collettiva, oppure quando essi volevano fissare nel culto certe preoccupazioni o emozioni sempre presenti. Così si avevano Pallor e Pavor, pallore e paura, e Aius Locutius, "il parlatore che dice" - dalla voce che aveva ammonito contro i galli -, Rediculus, che aveva fatto ritornare Annibale, Domiduca, che conduce a casa. Il Vecchio Testamento presenta gli esempi di personificazione di qualitàastratte nelle quattro figure di Misericordia, Verità, Giustizia e Pace che s'incontrano e si baciano nel "Salmo 85", e nella figura di Sapienza nel Liber

Sapientiae. Presso gli indiani haida, della Columbia britannica, si menziona una dea chiamata Donna Possessione, una specie di dea della buona fortuna che dona ricchezze (5) .

Per tutti quei casi è lecito domandare se questo personificare sorga da o risulti in un'attitudine spirituale a cui si possa dare il nome di fede sincera. Non rappresentano invece tutte quelle personificazioni un gioco dello spirito, da capo a fondo? Esempi tolti da un periodo più recente ci fanno propendere per tale conclusione. San Francesco d'Assisi adora la sua sposa Povertàcol più sacro fervore, in pia estasi. Ma qualora avanzassimo la fredda domanda se egli credesse a un essere trascendente, a un essere celeste chiamato Povertà, a un essere dunque che veramente era l'idea della Povertà, la risposta non può che incagliarsi. Giànel formulare la domanda in tali termini freddamente logici abbiamo forzato il sentimento inerente all'immagine. Francesco ci credeva e non ci credeva. La Chiesa

lo autorizzava a malapena, e almeno non espressamente, a una tale fede. Lo stato d'animo con cui concepiva la

Povertàdoveva restare in equilibrio fra l'immaginazione poetica e il dogma confessato, quand'anche gravitasse piuttosto verso quest'ultimo. L'espressione più calzante per tale attivitàspirituale è ancora: Francesco giocava con la figura della Povertà. E davvero tutta la vita del santo d'Assisi è piena di figure e fattori puramente ludici, che gli danno il suo aspetto più bello e attraente. Similmente un secolo più tardi Heinrich Seuse nelle sue dolci e liriche immaginazioni mistiche giocheràcon l'eterna Sapienza come amante. Ma l'ambiente ludico in cui giocano santi e mistici sta al di sopra della sfera del pensiero logico, è una sfera cioè inaccessibile a una speculazione che dipende dall'organo logico. Le nozioni di gioco e di santitàsi rasentano sempre; come si rasentano l'immaginazione poetica e la fede .

Ho esaminato più esattamente il valore ideologico delle figure allegoriche presso alcuni poeti, visionari e teologhi medioevali, nel mio trattato sui rapporti fra l'elemento poetico e l'elemento teologico in Alano di Lilla (6). A mio parere non era possibile tracciare un limite netto fra la personificazione poetica e allegorica da una parte e la concezione teologica di creature celesti o infernali dall'altra. Si farebbe torto a un teologo poeta come Alano se si volesse qualificare tutto il tesoro d'immagini del suo Anticlaudianus e del De planctu Naturae come un gioco letterario. Non sarebbe giustificato perché la sua fantasia è troppo intimamente connessa al suo pensiero filosofico e teologico. D'altra parte egli si rende perfettamente conto del carattere fantastico di quelle immaginazioni. E perfino una Hildegard di Bingen non pretende di far passare per realtàmetafisiche le figure delle virtù nelle sue visioni. Anzi, essa ammonisce contro una tale interpretazione (7). La relazione fra le immagini contemplate e le virtù stesse è quella di un designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare. Nondimeno nella visione esse si muovono

assolutamente come esseri viventi . In fondo neppure nella visione presentata come esperienza mistica si pretende a un'assoluta veracità(8). Così per Hildegard come per Alano l'immaginazione inventiva oscilla continuamente fra convinzione e fantasia, fra gioco e serietà.

In ogni figura, dalla più sacrale alla più letteraria, dal Purusha vedico alle graziose figurine del The Rape of the Lock, la personificazione rimane contemporaneamente una importantissima forma espressiva dello spirito umano e una funzione ludica. Anche nella cultura moderna la personificazione non è ridotta affatto solo a un'attivitàletteraria artificiale e arbitraria. Personificare è un'abitudine dello spirito a cui non ci siamo sottratti minimamente. Chi è che non si sorprende sovente nell'apostrofare un oggetto inanimato, per esempio un riluttante bottoncino per colletto, a voce alta e con sacrosanta serietà, con qualifiche puramente umane, attribuendogli una volontàostinata, rimproverandolo, oltraggiandolo per la sua opposizione biasimevole? Eppure non confessate mica, così facendo, la vostra fede nel bottoncino come creatura e nemmeno come idea. Soltanto, malgrado voi stesso, vi lasciate trascinare a un contegno ludico .

Se davvero la tendenza sempre attiva dello spirito a vedere come persone le cose con cui l'uomo ha rapporti nella vita è radicata nel contegno ludico, allora si fa avanti una questione di primaria importanza alla quale accenneremo di sfuggita. Il contegno ludico dev'essere esistito prima che ci fosse cultura umana o facoltàdi parola e d'espressione. Il terreno adatto all'immaginazione personificante è esistito sin dai tempi più remoti. Etnologia e scienza delle religioni ci hanno rivelato come uno degli elementi più importanti della vita religiosa primitiva o arcaica fosse la

rappresentazione degli dèi e degli spiriti in forme d'animali .

Alla base di tutto ciò che si chiama totemismo abbiamo questa personificazione teriomorfa. Le due parti della tribù "sono" canguro o tartaruga. Tale personificazione traspare anche dall'immagine, diffusa in tutto il mondo, del versipellis, l'uomo che temporaneamente prende forma animalesca, come il lupo mannaro. Traspare anche dalle metamorfosi di Zeus per amore di Europa e di Leda, eccetera, e infine anche dalla contaminazione di forme umane e animalesche nel pantheon egiziano. In tutti questi casi si tratta di un mutamento fantastico dell'umano nell'animalesco. Non è lecito dubitare un solo momento che tale sacra personificazione animalesca non sia presa assolutamente "sul serio" dal selvaggio. Nemmeno questo, infatti, come il bambino, usa tracciare un limite severo tra uomo e animale. Tuttavia quando si mette la spaventosa maschera d'animale e compare in scena da animale, in fondo "la sa lunga". L'unica interpretazione con la quale noi (esseri non più completamente selvaggi) possiamo immaginarci in qualche modo il suo stato d'animo è la seguente: la sfera mentale del gioco come la vediamo nel bambino, occupa ancora tutto l'essere del selvaggio, dalle più sacre emozioni al divertimento infantile. Vorremmo sostenere la tesi che il fattore teriomorfo in culto, mitologia e dottrina religiosa può essere capito nel miglior modo prendendo le mosse dal contegno ludico .

Un'altra domanda più penetrante a cui danno motivo le riflessioni su personificazione e allegoria, è questa: Hanno la filosofia e la psicologia moderna abbandonato completamente lo strumento espressivo dell'allegoria? O non s'introduce di soppiatto invece l'antichissima forma allegorica proprio nella terminologia con cui quelle dottrine scientifiche danno nomi a impulsi psicologici, a disposizioni

dello spirito? E, in fondo, esiste mai una metafora senza allegoria?

Gli elementi e i mezzi della poesia possono tutti essere intesi nel miglior modo come funzioni ludiche. Perché l'uomo dispone la parola su misura, cadenza e ritmo? Chi rispondesse: per amore della bellezza o dell'emozione, non farebbe altro che trasportare la questione in sfere più inaccessibili. Chi invece risponderà: l'uomo fa della poesia perché deve giocare collettivamente, quello toccheràil nodo della questione. La parola metrica nasce soltanto nel gioco della collettività; qui ha la sua funzione e il suo valore, che perde a mano a mano che il gioco collettivo perde il suo carattere sacro o solenne o festivo. La rima, il parallelismo delle frasi (forma della poesia ebraica), e il distico hanno tutti il loro motivo nelle eterne figure ludiche di colpo e contraccolpo, ascesa e discesa, domanda e risposta, indovinello e soluzione. Alla loro origine essi sono inseparabilmente congiunti ai principi del canto, della musica e della danza, tutti insieme contenuti nella primordiale funzione umana del gioco. Tutto quel che viene riconosciuto via via come qualitàintenzionale in poesia bellezza, santità, potere magico all'inizio è inviluppato ancora nella qualitàprimaria: il gioco .

Dei grandi generi che distinguiamo in poesia secondo l'immortale esempio greco, il genere lirico è quello maggiormente situato nell'originaria sfera del gioco. Lirica deve essere interpretata qui nel senso più largo, non soltanto come indicazione del genere come tale, ma anche come parola per stati d'animo ed espressioni poetiche in generale, ovunque e comunque si presentino; di modo che ogni trasporto di sentimento venga a trovarsi in fondo entro tale ambito lirico. L'elemento lirico è il più distante dall'elemento logico e il più vicino alla danza e alla musica .

Lirico è il linguaggio della speculazione mistica, dell'oracolo, dell'arte magica. In queste forme il poeta subisce maggiormente la sensazione di una ispirazione che gli si presenta dall'esterno. In esse egli viene a trovarsi più vicino possibile alla massima sapienza, ma anche all'insensatezza. La completa rinuncia al senso logico è giàuna caratteristica del linguaggio di sacerdoti e oracoli nei popoli primitivi, anzi, qualche volta questo passa addirittura al vaneggiamento. Emile Faguet parla in qualche parte di le grain de sottise nécessaire au lyrique moderne. Ma ciò non vale soltanto del lirico moderno; l'essenza stessa della lirica è di muoversi liberamente al di làdei nessi del raziocinio. Un tratto fondamentale dell'immaginazione lirica è la tendenza a esagerare eccessivamente. La poesia deve essere esorbitante .

Nell'immagine assurdamente ardita s'incontra la fantasia degli enigmi cosmogonici e mistici del Rigveda con la metafora shakespeariana; la quale ha attraversato tutte le tradizioni di classicismi e di allegorie, e nondimeno ha conservato lo stesso impeto del vates arcaico .

D'altronde la tendenza a fare più strabiliante possibile la rappresentazione mediante una fantasia di quantitàe qualitàimmense non agisce esclusivamente come funzione poetica e in forma lirica. Infatti, questa necessitàdi sbalordire è una tipica funzione ludica. E' propria del bambino e si riscontra negli psicopatici (9), e sempre l'ebbero cara anche i mitografi e gli agiografi. Secondo la leggenda vedica l'asceta Cyavana, nel suo esercizio di tapas, siede tutto nascosto dentro un formicaio dove sono visibili soltanto i suoi occhi come due carboni incandescenti. Visvamitra sta in punta dei piedi per mille anni. A quel gioco con misure o numeri straordinari si riferisce anche una buona parte di tutte le fantasie di giganti e di nani, dal mito fino alla storia di Gulliver. Thor e i suoi compagni trovano in

un grandissimo dormitorio un vano separato dove passano la notte .

L'indomani scoprono che era il pollice del guanto del gigante Skrymir (10). Il bisogno dell'effetto strabiliante mediante illimitata esagerazione o confusione di misure e rapporti non va mai preso tutto sul serio secondo me, sia che l'incontriamo in miti, i quali formano un elemento di un sistema religioso, sia in prodotti fantastici puramente letterari o sinceramente infantili . In tutti quei casi si tratta del medesimo impulso della mente a giocare. La credenza dell'uomo arcaico ai miti del suo culto, involontariamente viene tuttora vista da noi troppo secondo i criteri di una moderna convinzione scientifica, filosofica o dogmatica. E' inseparabile dal vero mito un elemento semischerzevole. Sempre si fa vedere "la sorprendente parte della poesia" di cui parla Platone (11). Nel bisogno del meraviglioso, dell'esorbitante, troviamo per buona parte la chiave solutiva delle figurazioni mitiche .

Se dunque la poesia, nel senso largo della parola originaria, poiesis, sorse quasi sempre dentro il dominio del gioco, la coscienza invece del suo carattere profondamente ludico non si conserva dappertutto. L'epopea perde l'associazione col gioco dal momento che non viene più recitata in festosa comitiva, ma serve ad essere letta. Anche la lirica viene intesa ormai a malapena come funzione ludica, da quando ha abbandonato l'intima unione con la musica. Solo il teatro mantiene il suo rapporto fisso col gioco grazie alla sua qualità immutabile di azione. Anche la lingua rispecchia tale stretto legame, in particolare il latino e le lingue che hanno attinto alla fonte del Latium. Il dramma vi è chiamato un gioco. Resta curioso, anche se comprensibile alla luce di ciò che dicemmo prima (12), che proprio presso i greci che crearono il dramma nella sua forma più perfetta la parola per gioco non sia applicata alla rappresentazione teatrale o

allo spettacolo stesso. Il fatto che la lingua greca non abbia concepito una parola universale per l'intero dominio del gioco è stato esaminato qui sopra. In un certo senso bisogna interpretarlo così: la societàellenica era così profondamente imbevuta dell'elemento ludico, in tutte le sue manifestazioni, che questo riaffiorava ormai a malapena alla coscienza come cosa eccezionale .

Nella tragedia e nella commedia la provenienza dal gioco si manifesta continuamente. La commedia attica crebbe dall'esuberante komos delle festivitàper Dioniso. Solo in uno stadio ulteriore diventa una pratica intenzionalmente letteraria. E anche allora, ai tempi di Aristofane, essa mostra molte tracce del suo passato sacro-dionisiaco. Nel corteo del coro, chiamato parabasis, questo si rivolge con scherno e oltraggio liberamente al pubblico, e mostra a dito le proprie vittime. Il costume fallico degli attori, le maschere del coro, specialmente quelle animalesche, sono dei tratti antichissimi. Con le sue Vespe, gli Uccelli, i Ranocchi, Aristofane onora una sacra tradizione di personificazione in forme animalesche. L'antica commedia con censura e scherno pubblici appartiene completamente alla sfera di quei canti alternati oltraggiosi e provocanti ma nondimeno festosi, di cui abbiamo giàparlato più addietro. Uno sviluppo parallelo a quello della commedia greca è stato concepito ultimamente per la cultura germanica da Robert Stumpfl, nel suo Kultsptele der Germanen als Ursprung des Mittelalterlichen Dramas (13), interpretazione ipotetica, è vero, ma presentata con un grado massimo di probabilitàe in modo molto convincente .

Anche la tragedia alla sua origine non è l'intenzionale riproduzione letteraria di un brano di vita umana, ma un gioco sacro, non letteratura da teatro ma religione recitata, giocata .

Dall'actus di un tema mitico si svolge via via, in dialogo e azione mimetica, la rappresentazione di una serie di avvenimenti, la riproduzione di un racconto. Ma non è il caso di fare qui un saggio sulle origini del dramma greco .

Orbene, tragedia e commedia stanno ambedue sin dall'inizio nell'ambito della gara, la quale, come abbiamo affermato prima, va considerata come gioco in tutte le circostanze. I poeti creano in competizione le loro opere per le gare dionisìache. Se anche lo Stato non organizza quelle gare, pure le dirige. C'è sempre una grande affluenza di poeti concorrenti di secondo e terz'ordine .

Continuamente ha luogo il confronto e la critica viene acuita eccessivamente. L'intero pubblico intende tutte le allusioni, reagisce a tutte le finezze di qualitàe di stile, partecipa alla tensione della gara come gli spettatori di una competizione calcistica. Con ansia si aspetta il nuovo coro per cui i cittadini che lo recitano hanno fatto le prove durante l'intera annata .

Anche il contenuto del dramma stesso, e più specialmente della commedia, è di natura agonale. Vi si decide di una lotta o vi si attacca una persona o un punto di vista. Aristofane rivolge il suo scherno contro Socrate e contro Euripide (14) .

Lo stato d'animo nel dramma è quello dell'estasi dionisìaca, dell'eccitamento festivo, dell'entusiasmo ditirambico con cui l'attore, che pone la sua maschera fuori del mondo degli spettatori, si vede trasportato nell'io estraneo che egli non raffigura più ma rappresenta, realizza. E trascina con sé in quella metamorfosi gli spettatori. La violenza della parola contorta, la stravaganza d'immagine e d'espressione in Eschilo sono in completo accordo con la sacralitàdel gioco e anzi sono sorte da quella sacralità.

La distinzione fra serio e non-serio è eliminata completamente per la sfera spirituale in cui nasce il dramma greco. In Eschilo la serietàpiù profondamente sentita si realizza in forma e qualitàdi gioco. In Euripide il tono oscilla fra profonda serietàe giocosa frivolezza. Platone fa dire a Socrate che il vero poeta deve essere allo stesso tempo tragico e comico, che tutta la vita umana deve essere considerata contemporaneamente come tragedia e commedia (15) .

Capitolo 9

FORME LUDICHE DELLA FILOSOFIA

Nel centro del cerchio che si circoscrive col concetto del gioco è il sofista greco. Il sofista è il continuatore, leggermente deviato, di quella figura centrale nella vita culturale arcaica, che vedemmo volta per volta come profeta, sacerdote, sciamano, taumaturgo, poeta, insomma, con una parola: il Vate .

I due motori essenziali di gioco sociale, la rappresentazione di un essere strano e la vincita pubblica del rivale, sono evidentissimi nella funzione del sofista. Si osservi che ancora in Eschilo il nome sofista denota eroi saggi come Prometeo e Palamede. Questi due, pieni d'orgoglio, enumerano tutte le arti che essi hanno trovato, per essere utili agli uomini. Proprio per quel vantare la loro abilitàessi, sofisti eroici, somigliano al sofista più tardo quale Ippia, saccente, artista mnemonico, ingegno tecnico universale; questi, quasi prototipo dell'autarchia economica, si vanta di aver fatto con le proprie mani tutto quel che porta addosso e da gran sapientone giunge ad Olimpia, offre di parlare di qualunque soggetto, preparato appositamente per esibirlo, e di rispondere a qualunque domanda che gli si voglia fare. Insomma, pretende di non aver mai incontrato il suo

superiore (1). Tutto questo è senz'altro ancora lo stile del Yajnavalkya, l'antico sacerdote indiano che risolve ogni enigma .

Epideixis, rappresentazione, esibizione, esecuzione viene chiamato il contegno del sofista. Come dicemmo giàpoco fa, egli ha un repertorio per le sue rappresentazioni; incassa uno stipendio e si menzionano anzi esibizioni a prezzi fissi. come il discorso per cinquanta dracme di Prodico. Gorgia raggiunse onorari tanto alti da poter consacrare al dio di Delfi una statua di se stesso in oro massiccio. Il sofista girovago, come Protagora, riscuote successi favolosi. Si tratta d'un grande avvenimento quando giunge in cittàun sofista famoso. I sofisti sono ammirati come taumaturghi, paragonati a lottatori, insomma la pratica dei sofisti si svolge completamente nella sfera dello sport. Gli spettatori acclamano e ridono a un frizzo riuscito. E' un vero e proprio gioco, i sofisti si avvincono come in una rete oratoria (2), mettono k.o. l'avversario (3), si vantano di fare soltanto domande insidiose a cui la risposta non può che riuscire sbagliata sempre .

Protagora chiamando la sofistica "un'arte antica" _- technen palaian (4) - coglie proprio il nucleo della questione. E' l'antico gioco dell'ingegno che nelle culture arcaiche - giànei periodi più primordiali - passa continuamente e insensibilmente dall'atto sacro al mero divertimento, gioco che ora sfiora la massima saggezza, ora è solamente scherzosa rivalità. Werner Jaeger non ha stimato degna di smentita "la nuovissima moda di rappresentare Pitagora come una specie di sciamano" (5). Ma egli dimentica allora che lo stregone, rispetto a filosofi e sofisti insieme, è e rimane non di meno il loro fratello maggiore nella realtàstorica. E tutti costoro conservano ancora tratti di quell'antica parentela .

I sofisti stessi si sono resi conto benissimo del carattere ludico della loro attività. Gorgia ha chiamato la sua Lode di Elena un gioco - emon to paighnion -, e anche il suo scritto "Della natura" è stato spiegato come un gioco retorico (6). Chi vi si oppone (7) rifletta che in tutto questo dominio dell'eloquenza sofistica è impossibile tracciare rigorosamente i limiti fra gioco e serietà, e che in fondo la qualifica di gioco ne coglie molto bene l'indole originaria. Chi vuole chiamare caricatura e parodia l'immagine che Platone ritrae dei sofisti (8), dimentica che tutte le caratteristiche scherzose e impure della figura culturale rappresentata dal sofista sono inseparabilmente unite al suo essere arcaico. Il sofista appartiene per natura più o meno alla casta dei raminghi; egli è un po' vagabondo e parassita per diritto di nascita .

Allo stesso tempo però, proprio i sofisti hanno creato l'ambiente in cui si formarono le idee elleniche di educazione e di civiltà.

Sapienza e scienza greche non nacquero difatti nella scuola -come viene intesa da noi. - Non si ottenevano come prodotti secondari dell'educazione preparatoria a professioni utili o lucrative .

Sapienza e scienza erano per l'Elleno il frutto del suo tempo libero - scholé - e per l'uomo libero tutte le ore non richieste da impiego statale, da guerra o da servizio d'onore, erano ore libere (9). La parola scuola ha una curiosa preistoria. Orbene, in quell'ambiente di tempo libero dell'uomo libero, il sofista ci stava sin dai primordi come il primo rappresentante di una vita riflessiva e critica .

Considerando il prodotto tipico del sofista, cioè il sofisma, dal lato tecnico come forma d'espressione, si vede che tradisce immediatamente tutti i legami col gioco primitivo

che incontrammo giànel predecessore del sofista: il vate arcaico. Il sofisma sfiora l'enigma. E' un'abilitàtattica. Nella parola problema stanno due significati concreti originari: una cosa che uno si tiene o mette davanti per difendersi, uno scudo per esempio, e una cosa che si getta a un altro perché la raccolga. In senso traslato questi due significati valgono perfettamente per l'arte del sofista (10). Domande e argomenti suoi sono altrettanti problemata in quel senso più proprio. Prendevano un grande posto nella conversazione greca i giochetti d'ingegnositàe le domande capziose con cui si traevano in inganno le persone. I diversi tipi delle domande capziose venivano ordinati in sistemi con tante denominazioni tecniche, sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon, eccetera. Un allievo di Aristotele, Clearco, scrisse una teoria dei problemi-indovinelli, e specialmente del genere chiamato griphos, un problema scherzoso posto come compenso o pena. "Che cosa è lo stesso, ovunque e in nessun luogo?". Risposta: il tempo. "Quel che sono io, non siete voi. Io sono un uomo. Dunque voi non siete un uomo". Al che, dice la storia, Diogene avrebbe risposto: "Se volete che sia vero, cominciate allora da me" (11). Crisippo scrisse un intero trattato su certi sofismi. Tutti questi tranelli scherzosi si basano sulla condizione che il campo di validitàlogica sia tacitamente limitato a un luogo di gioco che si suppone rispettato dall'avversario senza obiezioni guastafeste come le fece Diogene .

Stilisticamente queste proposizioni possono venire allargate a forme d'arte, con ritmo, ritornello, parallelismo, eccetera .

I passaggi fra questi "giochetti", le solenni orazioni del sofista e il socratico alterco filosofico sono graduali. Il sofisma sfiora il comune indovinello inteso come divertimento, ma allo stesso tempo anche il sacro enigma cosmogonico. Una volta Eutidemo gioca con un infantile

sofisma grammatico e logico (12), un'altra volta la sua domanda sfiora l'enigma cosmologico e gnoseologico (13). Le più profonde sentenze dei primi filosofi greci sono sorte nella forma di un gioco di domande e risposte, come quella conclusione degli Eleati: non esiste pluralità, né movimento, né divenire. Una conclusione astratta come sull'inesistenza di qualsiasi giudizio generalizzante divenne consapevole nella forma esteriore del sorites, domanda in forma di sillogismo acervale. "Nel versare un sacco di grano è forse il primo granello che produce il rumore? - No. - allora il secondo? eccetera" .

I greci stessi si sono resi conto benissimo di restare con tutto ciò nella sfera del gioco. Nell'"Eutidemo", Socrate condanna i tranelli sofistici definendoli il giochetto delle dottrine. Con questi giochi, dice, non s'impara

niente sull'essenza delle cose stesse, ma soltanto a ingannare la gente con arzigogoli; è come dare lo sgambetto o togliere la sedia di sotto a qualcuno. E più oltre: se voi dite di voler fare un savio di questo giovanotto, giocate allora o fate invece sul serio? (14). Nel "Sofista" di Platone, Teeteto deve convenire col forestiero da Elea che il sofista appartiene alla specie dei giocolieri, anzi, più letteralmente: a coloro che godono insieme del gioco, ton tes paidias methechonton (15). Parmenide spinto a pronunciarsi sul problema dell'esistenza, dice di quel compito che è un giocare un gioco difficile - praghmateiòde paidian maizein (16) - e poi si inoltra nelle questioni più fondamentali dell'essere. Tutto questo avviene veramente in forma di un gioco di domande e risposte .

L'Uno non può avere parti, è illimitato, dunque informe, è immobile, non è in nessun luogo, è fuori del tempo, inconoscibile .

Poi il ragionamento viene capovolto, e poi ancora e ancora una volta (17). L'argomento va su e giù come una spola, e la saggezza assume forma nel movimento di un nobile gioco. Il quale è giocato non solo dai sofisti, ma anche da Socrate e Platone stessi (18).

Zenone di Elea sarebbe stato, secondo Aristotele, il primo a scrivere dialoghi in quella forma interrogativa propria ai filosofi di Megara e ai sofisti. Era una tecnica per trarre in inganno l'avversario. Platone poi avrebbe seguito per i suoi dialoghi particolarmente il mimografo Sofrone, e Aristotele chiama infatti il dialogo una forma del mimo (19) farsa - che a sua volta è una forma di commedia. La nomea di appartenere al genere dei saltimbanchi, giocolieri, ciarlatani, quale l'ebbero i sofisti, non fu risparmiata nemmeno a Socrate e Platone (20). Se tutto questo non bastasse a rivelare l'elemento ludico della filosofia,

lo si può trovare anche nei dialoghi platonici stessi. Il dialogo è una forma d'arte: è una finzione. Per quanto elevato possa essere stato il livello della reale conversazione dei greci, non di meno non può mai aver corrisposto alla forma letteraria del dialogo. Il dialogo di Platone mantiene sempre forma ariosa e scherzosa. Si veda la trama novellistica del "Parmenide", il principio del "Cratilo", il tono allegro e arioso di ambedue e di tanti altri dialoghi. Infatti non si può negare loro una certa somiglianza col mimo, coll'orazione fatta per celia. In tono scherzoso si accenna nel "Sofista" ai principi fondamentali dei primi filosofi (21). E nel "Protagora" il mito di Epimeteo e di Prometeo viene raccontato completamente in tono umoristico (22) .

"Della figura e del nome di questi dèi - dice Socrate nel 'Cratilo' - esiste un'interpretazione seria e una comica, perché anche agli dèi piace lo scherzo" (philopaìsmones gar

kai oi theoi). E più avanti, nello stesso dialogo, Platone gli fa dire: "se avessi sentito il discorso di Prodico di cinquanta dracme, lo sapreste subito, ma ho sentito solamente il discorso di una dracma" (23). E poi ancora in quello stesso tono, evidentemente giocando di proposito un gioco strampalato e satirico con etimologie: "badate ora al trucco che introduco dovunque non so trovare una soluzione" (24). E conclude perfino: "Mi sono stupito giàda tempo della mia propria saggezza, e non ci credo". Che dire della fine del "Protagora" dove troviamo una rinversione dei punti di vista; o del fatto che si può discutere se il discorso funebre nel "Menesseno" sia pensato come serio o no?

I personaggi stessi di Platone considerano la loro occupazione filosofica come un dilettevole passatempo. Di fronte alla tendenza dei giovani al dibattito c'è nei vecchi l'ansia di essere onorati (25). "Ecco come stanno veramente le faccende", dice Callicle nel "Gorgia" (26), "e lo capirete se ora tralascerete la filosofia per le cose più grandi. Perché la filosofia è una cosa piacevole se esercitata con misura nella gioventù, ma è la rovina dell'uomo se egli vi si perde oltre il limite del lecito" .

Dunque quegli uomini stessi, che per le generazioni future posero gli imperituri fondamenti di sapere e di filosofia, li videro come un gioco della giovinezza. Per indicare lo sbaglio fondamentale dei sofisti, il loro difetto etico e logico, Platone non disdegnò il modo leggero del libero dialogo. Perché anche per lui la filosofia, comunque approfondita, rimase un nobile gioco. E che non solo Platone ma persino Aristotele abbia stimato degni di tanta seria confutazione i cavilli e i giochi di parole dei sofisti, viene spiegato dal fatto che anche il loro proprio pensiero filosofico non si era sciolto ancora dalla sfera del gioco. E quando mai, in fondo, avviene questo?

II susseguirsi degli stadi della filosofia può essere visto all'ingrosso come segue. In tempi primordiali essa parte dal sacro gioco d'enigmi e di dispute rituali, i quali non di meno adempiono la funzione di festa pubblica. Di lì nasce, verso il lato sacro, la profonda teosofia e filosofia delle Upanishad e dei filosofi presocratici, mentre verso il lato ludico si sviluppa la pratica dei sofisti. Le due sfere non sono separate in senso assoluto .

Platone conduce la filosofia, come più nobile tendenza alla verità, ad altezze tali quali le poteva raggiungere lui solo, mantenendo però sempre alla filosofia quella forma leggera che era il suo vero elemento. Ma contemporaneamente essa prosegue anche nella sua forma inferiore: logica fallace, gioco di spirito, sofistica e retorica. Orbene, nella societàellenica il fattore agonale era tanto forte che la retorica poté diffondersi a scapito della filosofia più pura, e diventare la cultura dei gruppi più estesi offuscando così quell'altra saggezza a rischio di soffocarla. Gorgia, il quale si allontanò dalla saggezza approfonditrice, esaltando invece la potenza della parola brillante e abusandone, rimase sempre il prototipo di tale degenerazione della cultura. Rivalitàa oltranza e un pedanteggiare dell'esercizio filosofico andarono di concerto. Non fu l'unica volta nella storia che un periodo il quale indagava il senso delle cose, venne seguito da uno che si contentava della parola e della formula .

Il contenuto ludico di questi fenomeni non può essere circoscritto da limiti rigorosi. Di rado si può tracciare esattamente il limite fra Spielerei (sollazzo) infantile e una falsa ingegnositàche talvolta sfiora le più profonde verità. Il famoso trattato di Gorgia, "Del non-ente", che rinnegava in modo assoluto ogni serio sapere a favore di un nichilismo radicale, può essere chiamato un gioco tanto quanto la declamazione su Elena, a cui egli stesso dette quel nome.

L'assenza di limiti chiari fra gioco e sapere è rivelata anche dal fatto che gli stoici trattano alla stessa stregua, senza alcuna distinzione, gli insensati sofismi fondati su un tranello grammaticale e i gravi ragionamenti della scuola di Megara (27) .

Dibattito e declamazione sono al loro apogeo. Anche quest'ultima era stata sempre oggetto di gare pubbliche. Parlare era un rappresentare, un esibirsi, un ostentare con la parola. La lotta di parola era per gli Elleni la forma letteraria appropriata per riprodurre una questione delicata o per giudicarne. Così Tucidide porta alla ribalta il problema di guerra o pace nei discorsi di Archidamo e Stenelada, e altri problemi nei discorsi di Nicia e Alcibiade, di Cleone e Diodoto. E così egli tratta il conflitto fra potere e diritto nel dibattito sulla violazione della neutralitàdell'isola Melos, dibattito formulato da lui completamente come gioco sofistico di domanda e risposta. Nelle "Nuvole" Aristofane mette in parodia la passione delle dispute esibitorie nel duello retorico del logos giusto e ingiusto

Il significato dell'antilogia, ossia doppio ragionamento, tanto amato dai sofisti, non sta del resto unicamente nel valore ludico di quella forma. La quale ha inoltre lo scopo di esprimere in modo pregnante l'eterna ambiguitàdell'opinione umana: si può dirlo in questo modo, ma anche in quell'altro. Ciò che mantiene sincera fino a un certo grado l'arte di vincere con la parola, è il carattere ludico del ragionamento. La parola del sofista non suona falsa che quando con la sua arte di parole e concetti mira a un fine immorale, come Callicle che recita la sua Herrenmoral (morale dei signori) (28). In un certo senso giàil fine agonale in sé ha qualcosa di falso, in quanto si realizza a scapito del gusto della verità. Per chiunque sia sofista o retore è norma non l'amore della veritàma il personalissimo ed individuale "aver ragione". E' il contegno

arcaico della gara che li anima. Se veramente, come alcuni vogliono (29), dobbiamo dire che Nietzsche ha ripreso il punto di vista agonistico del filosofo, egli ha allora con ciò ricondotto la filosofia alla sua sfera primordiale e originaria, radicata in cultura primitiva .

Non vogliamo perderci adesso in una questione che pure ha grande importanza: fino a qual punto abbiano i mezzi del nostro raziocinio, in fondo, il carattere di regole di gioco, cioè valgano soltanto entro un certo inquadramento spirituale in cui sono accettate come impegnative. Si tratta dunque sempre, nella logica in generale e nel sillogismo in particolare, di un tacito impegno che la validitàdei termini e dei concetti saràosservata come quella delle pedine e dei campi sulla scacchiera? Sia lasciato ad altri il giudizio definitivo. A noi importa solo di indicare ancora di sfuggita le vere qualitàludiche nelle pratiche di dibattito e declamazione, in periodi seguenti a quello della cultura greca. Così facendo non converràandare per le lunghe, giacché il fenomeno si presenta sempre di nuovo in forme molto somiglianti, e anche perché, sviluppandosi nella cultura occidentale, resta pur sempre massimamente dipendente dall'esempio greco .

Quintiliano trasportò nelle lettere latine la dottrina dell'oratoria e della declamazione. Nel periodo degli imperatori le pratiche della disputatio e dell'esibizione con parole ebbero luogo non soltanto nella scuola. Il retore Dione Crisostomo ci narra di filosofi della strada, che quasi come una specie di sofisti degradati, montavano la testa a schiavi e marinai con un miscuglio di sciocchezze, discorsi a vanvera e detti salaci e volgari. Vi s'infiltrava manifestamente anche della propaganda sediziosa, a giudicare dal decreto col quale Vespasiano bandì tutti i filosofi da Roma. Ogni volta di nuovo gli uomini seri dovevano avvertire contro la sopravvalutazione della

tendenza del sofisma, i cui esemplari correnti si ripetevano sempre. Agostino menziona quella dannosa passione della disputatio e quell'infantile esibizione per trarre

in inganno l'avversario (30). Spiritosaggini del tipo seguente: "Avete corna, giacché corna non perdeste, dunque le avete ancora", continuano ad aver vigore in tutta la letteratura scolastica. Non era dunque tanto facile rendersi sempre conto chiaramente dello sbaglio logico che ne faceva un puro scherzo . Il passaggio dall'arianesimo alla fede cattolica, effettuato dai goti occidentali, fu introdotto da un torneo teologico formale di alti dignitari ecclesiastici di ambedue le parti a Toledo nel 589 .

Un espressivo esempio del carattere sportivo della filosofia nell'alto Medioevo, viene offerto dalla storia di Gerberto, poi papa Silvestro Secondo, e del suo avversario Otrico di Magdeburgo, alla corte di Ravenna dell'imperatore Ottone Secondo nel 980 (31) .

Lo scolastico della Cattedrale, Otrico, era geloso della fama di Gerberto, e mandò qualcuno a Reims per ascoltare di nascosto l'insegnamento suo a fine di coglierlo in un'opinione sbagliata .

La spia capisce male Gerberto e riferisce alla corte quello che egli crede di aver capito. L'anno seguente l'imperatore riesce a riunire i due sapienti a Ravenna, e li fa disputare in presenza di un grande uditorio finché il giorno finisce e gli uditori sono stanchi. Il punto principale è questo: Otrico rimprovera al suo avversario di aver detto che la matematica è una parte integrante della fisica (32). In veritàGerberto l'aveva menzionata come equivalente e in pari tempo con questa .

Varrebbe la pena di esaminare un po' se nel cosiddetto rinascimento carolingio con il suo solenne esercizio di erudizione, poesia e devozione, per il quale i partecipanti si adornavano di nomi classici e biblici (Alcuino si chiama Orazio, Angilberto, Omero, Carlo stesso Davide), la qualitàludica non sia in fondo la cosa essenziale. La cultura di corte è soggetta molto facilmente alla forma ludica. Il cerchio è automaticamente piccolo e chiuso. Il rispetto stesso della maestàcostringe a mantenere ogni sorta di regole e di finzioni. Nell'Accademia Palatina di Carlomagno che si poneva come esplicito ideale la restituzione di una nuova Atene, il tono era, nonostante le pie intenzioni, quello di un nobile divertimento. Si gareggiava in arte poetica e in reciproco dileggio, mentre poi la tendenza dell'eleganza classica non escludeva un certo tratto primitivo.- Che cos'è la scrittura? domanda il giovane Pipino, figlio di Carlo, e Alcuino risponde: La custode della scienza. -Che cos'è la parola? Il tradimento del pensiero. - Chi coltivò la parola?- L'organo della lingua. Che cosa è la lingua? Un flagello dell'aria. Che cosa è l'aria?- La custode della vita. - Che cos'è la vita? La gioia dei felici, il dolore degli infelici, l'attesa della morte. Che cos'è l'uomo?

Lo schiavo della morte, l'ospite di un solo luogo, un viaggiatore che passa .

Questi modi ci sono familiari. Ecco infatti di nuovo il gioco di domande e risposte, la gara d'indovinelli, il rispondere in un kenning, un "conoscimento", insomma tutti quei tratti del gioco del sapere che notammo giàpiù addietro presso gli indiani del Veda, presso gli arabi e gli scandinavi .

Quando, alla fine dell'undicesimo secolo, nasce la grande ansia delle cognizioni intorno all'esistere e a tutte le cose esistenti, la quale ben presto produrràl'Universitàcome buccia e la Scolastica come frutto, e cresce in tante regioni

con animati movimenti spirituali, ciò avviene in quella quasi febbrile attivitàche suole talvolta essere propria ai grandi rinnovamenti culturali. Inevitabilmente risalta allora molto l'elemento agonistico. Il combattersi a forza di ragionamenti diventa così uno sport che per molti riguardi è considerato come equivalente alla carriera delle armi. La fioritura della più vecchia e cruenta forma del torneo, sia fra gruppi che rappresentano diverse regioni, sia fra combattenti isolati che vagabondavano per cercare avversari, coincide cronologicamente, fatto curioso, col malanno di cui si lagna san Pier Damiani, di contendenti cioè che giravano (come una volta i sofisti greci) per ostentare la loro arte oratoria e ottenere la vittoria. Nelle scuole del dodicesimo secolo domina la più violenta rivalità, con scherni e calunnie .

Gli autori ecclesiastici abbozzano leggermente un'immagine della vita scolastica, da cui ci salta agli occhi il gioco dei cavilli e delle sofisticherie. Gli scolastici usavano ingannarsi l'un l'altro con mille stratagemmi e astuzie, tendendosi lacci di parole e tranelli di sillabe. Corrono dietro ai grandi maestri, e si vantano di averli visti e seguiti (33). Si fanno lauti guadagni, proprio come al tempo dei sofisti greci. Roscellino ci presenta nella sua satira amara un Abelardo che la sera conta il denaro che quotidianamente gli viene dalle sue false dottrine, per spenderlo poi in orge. Abelardo stesso ci racconta che intraprese gli studi per ricavarne guadagno, e che i guadagni infatti erano lauti. Sfidato dai compagni, egli si azzarda, per una scommessa, a spiegare le Sacre Scritture a titolo di bravura, mentre per l'innanzi aveva insegnato soltanto la fisica, cioè la filosofia (34). Giàprima egli aveva preferito le armi della dialettica a quelle della guerra, si era dato a girare per tutte le regioni

ove fiorisse quell'arte oratoria, finché sul colle di Santa Genoveffa "pose l'accampamento della sua scuola", per

"assediare" l'avversario che occupava la cattedra ufficiale a Parigi (35) .

Tutti questi segni della confusione fra arte oratoria, guerra e gioco, si ritrovano nelle competizioni delle scuole dottrinali dell'Islam, come mi fece osservare il professore C. Snouck Hurgronje .

In tutto lo sviluppo della Scolastica e dell'Universitàl'elemento agonale non potrebbe essere maggiore. La prolungata voga del problema degli Universali come tema centrale della discussione filosofica per cui gli studiosi si divisero in Realisti e Nominalisti, sta indubbiamente in rapporto col bisogno primario di formare partiti in occasione di una controversia, qual è inerente a ogni sviluppo culturale. Tutta la pratica dell'Universitàmedievale assunse forme ludiche. Le continue disputationes che formavano lo scambio orale di natura dotta, i cerimoniali che fiorivano così esuberanti all'Università, il raggruppamento in nationes, la scissione in scuole e partiti, sono tutti fenomeni ai quali è comune più o meno la sfera di gara e di regole di gioco. Erasmo sentì ancora chiaramente quel rapporto quando in una lettera al suo tenace avversario Noel Bédier si lagna della grettezza d'animo con cui nelle scuole si esamina soltanto quello che hanno tramandato i predecessori, e che nella disputatio si parte solo dai dogmi accettati nella scuola stessa. "A mio vedere non è affatto necessario di fare fra dotti come si fa nel gioco guerresco, nel gioco delle carte o d'azzardo. Perché in questi ultimi casi vale la premessa: se non si è d'accordo per le regole, non si ha più un gioco. Ma in una dotta dissertazione non dovrebbe essere straordinario né ardito se uno volesse mettere sul tappeto qualcosa di nuovo. " (36) .

La scienza, filosofia compresa, è polemica per natura, e l'elemento polemico non si può distinguere da quello agonale. In periodi in cui nascono grandi cose nuove, di solito l'elemento agonale si accentua molto. Questo si è verificato per esempio quando nel Seicento la scienza naturale, in magnifica fioritura, conquista il suo terreno, e vengono intaccate sia l'autoritàdell'Antichitàche quella della Fede. Tutti si schierano a volta a volta in campi o parti. Si è cartesiani o si è contro il sistema di Cartesio, si prende la parte degli "Antichi" o dei "Moderni", si è, anche fuori dei cerchi dotti più propri, pro o contro Newton, pro o contro lo schiacciamento della Terra ai poli, pro o contro la vaccinazione, eccetera. Il Settecento col suo animato scambio spirituale che a causa della limitatezza dei mezzi era protetto ancora contro un'abbondanza caotica, dovette diventare il periodo per eccellenza delle polemiche pubbliche. Unitamente alla musica, alla parrucca, al razionalismo frivolo, alla grazia del rococò e al fascino dei "salotti", quelle polemiche erano parte integrante del carattere ludico generale particolarmente pronunciato, che nessuno vorrànegare al Settecento, e per cui a volte lo invidiamo .

Capitolo 10

FORME LUDICHE DELL'ARTE

Alla natura della poesia trovammo tanto strettamente connesso l'elemento ludico e ogni forma di attivitàpoetica ci risultò avere tanti punti di contatto con la struttura del gioco che tale intimo rapporto ci sembrò ormai indissolubile, e che in quel rapporto i termini "gioco" e "poesia" per poco non persero la loro indipendenza semantica. La stessa cosa vale maggiormente ancora per il rapporto fra gioco e musica. Più addietro accennammo giàal fatto che in alcune lingue il maneggiare gli strumenti di musica viene chiamato giocare (spielen); ciò avviene da una parte nella lingua araba, dall'altra nelle lingue germaniche e in alcune lingue slave, oltre che nel francese. E' lecito considerare questo fatto come un contrassegno esteriore del profondo motivo psicologico che determina il rapporto fra gioco e musica, giacché tale coincidenza semantica fra l'arabo e le suddette lingue europee mal si potrebbe fondare su un prestito vero e proprio .

E per quanto il rapporto fra musica e gioco ci si presenti come un fatto naturale, pure non sarebbe facile formarsi un'idea ben circoscritta della ragione ultima di quel rapporto. Mi limiterò qui a un tentativo di fissare i termini comuni di ambedue i concetti. Dicemmo che il gioco è situato al di fuori della razionalitàdella vita pratica, al di

fuori della sfera del bisogno e dell'utile. Altrettanto è dell'espressione musicale e delle forme musicali. La validitàdel gioco sta al di làdelle norme di ragione, dovere e verità. Altrettanto vale per la musica .

La validitàdi forme e funzioni sue è determinata da norme situate oltre il concetto e forma visibile o tangibile. Norme che si possono indicare soltanto con particolari nomi specifici, valevoli tanto per il gioco quanto per la musica, nomi come ritmo e armonia. Ritmo e armonia sono, in senso assolutamente eguale, fattori del gioco e della musica. Mentre, dunque, da una parte la parola è in grado di trasportare parzialmente la poesia dalla sfera puramente ludica in quella del concetto e del giudizio, la musica invece continua a muoversi in tale sfera ludica. La funzione fortemente liturgica e sociale della parola poetica nelle culture arcaiche è connessa intimamente al fatto che il proferire parola era, in quel periodo, ancora inseparabile dalla recita musicale. Ogni culto verace viene cantato, danzato, giocato .

Null'altro è tanto atto a compenetrare noi, latori di tarda cultura, della nozione di gioco sacro quanto l'emozione musicale .

Anche senza riferirsi a concetti religiosi formulati, si fondono nel godimento della musica la sensazione estetica e quella sacra, e in tale fusione svanisce ogni contrasto gioco-serietà.

Importa far risaltare in questo studio, come nel pensiero ellenico le nozioni inerenti ai termini gioco, lavoro, godimento estetico, avessero dei rapporti assolutamente diversi da quelli familiari a noi. E noto che la parola musica - mouidke - aveva per i Greci un significato molto più esteso che per noi moderni. Non soltanto comprende oltre al canto

e l'accompagnamento strumentale anche la danza, ma in generale si riferisce a tutte le arti e le abilitàsulle quali regnavano Apollo e le Muse. Queste sono chiamate le arti musiche (1) in opposizione a quelle plastiche e meccaniche, che sono situate fuori del dominio delle Muse. Tutto ciò che spetta alle Muse è unito strettamente al culto, e più particolarmente alle feste in cui si realizza pienamente la loro funzione. Forse il rapporto fra culto, danza, musica e gioco non è mai stato descritto tanto chiaramente come nelle "Leggi" di Platone. Qui (2) leggiamo che gli dèi, mossi a pietàdalla sofferenza umana, hanno istituito le feste votive, come pausa alle afflizioni, e hanno dato come compagne agli uomini le Muse e la loro guida Apollo, infine Dioniso, affinché, mediante quella comunanza festiva con gli dèi, sia sempre ristabilito fra gli uomini l'ordine delle cose. E subito segue il passo che viene citato spesso come l'interpretazione platonica del gioco; vi si dice che tutte le creature giovani non sanno tenere in riposo il corpo e la voce, devono far movimento e rumore, saltare, salterellare, ballare di gioia, ed emettere ogni sorta di suoni .

Gli animali invece non conoscono in tutto questo la distinzione fra ordine e disordine, che si chiama ritmo e armonia. A noi uomini viene offerto dagli dèi, datici come compagni alle danze, la piacevole facoltàdi distinguere ritmo e armonia. Qui viene dunque stabilito, con la massima evidenza, un rapporto immediato fra gioco e musica. L'evoluzione di tale idea nello spirito ellenico è impedita tuttavia dal fatto semantico che indicammo giàprima: in greco, alla parola indicante gioco - paidia - si connette troppo, a causa della sua origine etimologica, il significato di gioco infantile, frivolezza. Paidia poteva difficilmente indicare le forme superiori del gioco, giacché il pensiero di "bambino" vi si univa inseparabilmente. Quelle forme superiori trovarono perciò la loro espressione in termini di

significato ristretto come agon - gara, scholazein - passare il tempo libero, diagoge

- letteralmente: modo di vivere, trascorrimento. Ecco perché alla mente greca sfuggì il riconoscimento che tutti questi concetti sono riuniti in un unico concetto comune come avviene nella precisa parola latina ludus e nelle lingue europee moderne. Di lì si spiega la pena che hanno Aristotele e Platone per stabilire se e in qual misura la musica sia più che gioco .

In Platone leggiamo un po' oltre nel luogo citato (3): "Una cosa che non contiene né utilità, né verità, né un valore come paragone, e non ha neanche facoltàdannose, va giudicata nel miglior modo secondo la grazia - chàris - che ha e il piacere che dà. Un siffatto piacere che non comporta gran danno o utilità è il gioco paidia". Beninteso: si tratta qui tuttora dell'espressione musicale. Si deve però cercare nella musica cose superiori a questo godimento, e infatti Platone svolge questo pensiero come menzioneremo più innanzi .

Aristotele dice (4) che non si stabilisce facilmente la natura della musica, né l'utilitàdel conoscere musica. Forse che l'uomo ricerca la musica a titolo di gioco Zpaidia qui si potrebbe tradurre anche con "divertimento" - e di ricreazione, come egli ricerca il sonno e il vino, i quali non sono neanche loro importanti o seri - spoudaìa -, ma piacevoli e scacciapensieri?

A tal fine da taluni si esercita la musica, e alla triade sonno, vino e musica si aggiunge ancora la danza. O diremo invece che la musica guida alla virtù, in quanto coltiva un certo ethos (come il corpo viene tonificato dalla ginnastica), e ci avvezza a godere nel retto modo? O contribuisce essa invece, e questa sarebbe una terza tesi secondo Aristotele,

ad una ricreazione spirituale diagoghé - e alla conoscenza - phronesis - ?

Questa diagoge è, nel nesso che qui importa, una parola importante. Significa letteralmente "trascorrimento" del tempo, la traduzione "passatempo" è ammissibile però soltanto quando ci si trasferisce nella concezione aristotelica del contrasto: lavoro tempo libero. Al giorno d'oggi, dice Aristotele (5) i più si occupano della musica per il piacere, ma gli antichi ne facevano un componente dell'educazione Zpaideia, perché la natura stessa esige che noi sappiamo non solo lavorare bene, ma anche oziare bene (6). Perché l'ozio è il principio di tutto. L'ozio è preferibile al lavoro e allo scopo suo - telos. Tale invertimento del rapporto che ci è familiare, diventa comprensibile a sua volta alla luce dell'esenzione dei lavori salariati, goduta dall'uomo greco libero, esenzione che gli dava la possibilitàdi mirare allo scopo della sua vita Ztelos dandosi a un'occupazione nobile ed educativa. La questione è dunque: come occupare il tempo libero - scholé -. Non giocando, perché allora il gioco sarebbe lo scopo della nostra vita. Cosa impossibile, giacché paidia significa per Aristotele soltanto gioco di bambini, trastullo. I giochi servono soltanto per ricreazione dal lavoro, come una specie di medicina, poiché danno rilassamento e riposo allo spirito. Sembra però che l'ozio contenga in sé godimento e felicitàe gioia di vivere. Orbene, questa felicità, cioè questo non più aspirare alla cosa che non si ha, è - telos - scopo di vita. Ma tale godimento non è cercato da tutti nello stesso oggetto. Il godimento è massimo quando l'uomo che gode si presenta dal lato migliore e la sua aspirazione è più nobile. E' chiaro dunque che per passare il tempo (7) bisogna imparare qualche cosa e formarsi. E più particolarmente bisogna imparare e coltivare una cosa non per necessitàdi lavoro, ma per il suo merito intrinseco. Ecco perché gli antichi hanno considerato la musica come facente parte

della paideia - educazione, formazione, incivilimento - come una cosa cioè non necessaria né utile come il leggere e lo scrivere, ma che serve solamente a passare il tempo libero .

In queste parole sono fissate le linee di demarcazione fra gioco e serietàe i criteri che stabiliscono il valore di entrambi considerati almeno secondo le nostre misure, sono spostati in modo sensibile. Inavvertitamente diagoge ha acquistato qui il significato di occupazione e godimento intellettuali ed estetici, quali convengono all'uomo libero. I bambini, dice il nostro filosofo (8), non sono ancora suscettibili di diagoge, perché questa è una finalità, una perfezione, e per gli ancora-imperfetti è irraggiungibile la perfezione. Il godimento di musica si avvicina a tale finalitàdi condotta - telos (9), perché non è ricercato per qualche beneficio futuro, ma per merito intrinseco

Questo pensiero situa perciò la musica in una sfera che sta fra il nobile gioco e il godimento estetico indipendente. Tale visione viene attraversata però presso i greci da un'altra convinzione che impone alla musica una speciale funzione tecnica, psicologica e morale. Essa musica vale come un'arte mimetica o imitativa, e questa imitazione stimola i sentimenti etici di natura positiva o negativa (10). Ogni melodia, tonalitào attitudine di danza rappresenta, esibisce, raffigura qualcosa, e a seconda che questa cosa è buona o cattiva, bella o brutta, ne viene anche alla musica stessa la qualitàdi buona o cattiva. Qui sta il suo alto valore etico ed educativo. Udire l'imitazione suscita nell'uditorio i sentimenti imitati stessi (11). Le melodie olimpiche suscitano entusiasmo, altri ritmi e melodie suggeriscono ira o mansuetudine, coraggio o riflessione. Mentre nelle sensazioni del tatto e del gusto non c'è azione etica, e questa si trova solo in minima parte nella sensazione visuale, nella sola melodia invece abbiamo l'espressione di un ethos. In forma maggiore ciò avviene nel caso delle

tonalitàcol loro contenuto fortemente etico, e nel caso dei ritmi. E' noto che i greci attribuivano a ognuna delle tonalitàun dato effetto; questa ci rende tristi, l'altra ci rende calmi, eccetera, e così pure per gli strumenti: il flauto è eccitante, eccetera. Col concetto di imitazione Platone circoscrive anche il contegno dell'artista (12), Dice che l'imitatore, mimetes, cioè l'artista, creatore o esecutore, non sa neppure lui se sia buono o cattivo quello che riproduce, imita .

L'imitazione - mimesis - è per lui un gioco, non un lavoro serio (13). Altrettanto ne è dei poeti tragici che tutti insieme non sono altro che imitatori - mimetikoi -. Lasciamo stare qui la portata di questa definizione apparentemente molto sprezzante dell'attivitàartistica. Ben chiara non è, ma quel che importa in questa sede è il fatto che Platone ha interpretato tale attivitàcome un giocare .

La digressione sull'apprezzamento della musica presso i greci ha potuto dimostrare come il pensiero che tenta di definire la natura e la funzione della musica si muove sempre sui limiti del puro concetto ludico. La vera indole di ogni attivitàmusicale è un giocare. Quel fatto primario rimane in fondo riconosciuto ovunque, anche làdove non viene espresso formalmente. Che la musica serva al sollazzo e alla gioia, o che voglia esprimere profonda bellezza, o che abbia una sacra destinazione liturgica, in fondo rimane pur sempre gioco. Proprio nel culto essa è spesso unita intimamente a quella funzione ludica per eccellenza: la danza. La distinzione e la descrizione della musica è ingenua e difettosa nelle civiltàantiche. Il rapimento causato da musica sacra viene espresso in paragoni con cori angelici, o col tema delle sfere celesti, eccetera. Fuori della funzione religiosa la musica è poi apprezzata soprattutto come un passatempo distinto e come un'ammirevole perizia artistica, oppure come semplice

divertimento gioioso. Solo molto più tardi vi si introduce, almeno espresso a parole, un apprezzamento ispirato alla sensazione artistica personale ed emotiva. La funzione riconosciuta della musica è sempre stata quella di un nobile gioco sociale atto a edificare, il cui momento culminante era dato spesso da una stupefacente esibizione di abilitàeccezionale. Per ciò che concerne i suoi esecutori, la musica ha per lungo tempo una posizione molto servile. Aristotele chiama gente meschina i musicisti professionali. Il suonatore continuava ad appartenere alla classe dei vagabondi. Ancora nel Seicento e più tardi ogni principe aveva la propria musica, come aveva le proprie scuderie. La cappella di corte conservò per molto tempo uno speciale carattere domestico .

Alla musique du roi di Luigi Quattordicesimo era addetto un compositore stabile. I vingt-quatre violons del re erano per metàancora degli attori. E il musicista Bocan era inoltre maestro di ballo. Infatti anche Haydn fu ancora un impiegato in livrea del principe Eszterhazy, e riceveva quotidianamente gli ordini da lui .

Occorre tener presente che nei tempi antichi, da una parte la competenza del pubblico colto era molto sviluppata e raffinata e dall'altra il suo rispetto per la maestàdell'arte e per le persone dei suoi esecutori era molto scarso. L'odierna costumanza di assoluto e sacrosanto silenzio nelle sale dei concerti e di magico rispetto per il maestro-direttore è di data recente. In quadri e stampe di concerti nel Settecento si vede sempre il pubblico in elegante conversazione. Nella vita musicale francese di soli trenta anni fa, non dovevano essere rare le interruzioni critiche destinate all'orchestra o al direttore. La musica era e restava in primo luogo un divertimento, e l'ammirazione, almeno quella manifestata, andava soprattutto alla virtuosità. La creazione del compositore non valeva affatto

ancora come sacra e inviolabile. Delle libere cadenze si faceva un uso tanto indiscreto che si dovette combatterlo. Federico Secondo di Prussia vietò ai cantanti di alterare una composizione con ornamenti propri .

In nessun'altra manifestazione umana quanto nella musica, dalle competizioni fra Apollo e Marsia fino ad oggi, il fattore gara ha avuto virtù tanto imminente e evidente. Volendo citare alcuni esempi da periodi più recenti di quelli dei trovatori e dei maestri cantori: nel 1709 il cardinale Ottoboni fece competere Handel con Scarlatti sull'arpicordo e sull'organo. Nel 1717 Augusto il Forte di Sassonia e Polonia volle organizzare una gara fra G. S. Bach e un certo J. L. Marchand. Ma quest'ultimo non si presentò. Nel 1726 l'alta societàlondinese fu messa a soqquadro in occasione della competizione fra le cantanti italiane Faustina e Cuzzoni; risonarono degli schiaffi, si udì fischiare. In nessun altro campo si formano così facilmente i partiti. Il Settecento strabocca di simili alterchi musicali: Bononcini contro Handel, Bouffons contro Opéra, Gluck contro Piccinni. Il dissenso musicale assume anche facilmente il carattere di ostilita ereditaria, il che può dirsi per esempio del contrasto fra gli ammiratori di Wagner e gli ammiratori di Brahms .

Il romanticismo, per tanti riguardi il fattore che ci ha resi consapevoli del nostro apprezzamento estetico, ha fatto penetrare in cerchi sempre più estesi il riconoscimento dell'alto valore artistico e del profondo valore etico della musica. Con ciò non viene sviata però nessuna delle funzioni o degli apprezzamenti precedenti della musica stessa. Anche le qualitàagonali della vita musicale rimangono quelle che sono sempre state (14) .

Se per tutto quello che riguarda la musica ci muoviamo in fondo sempre entro limiti del gioco, tanto più ciò vale per la

sua inseparabile arte gemella, la danza. Della danza possiamo dire nel senso più completo della parola che è un gioco lei stessa, anzi che è una delle forme più pure e più complete del giocare; sia riferendoci alle danze sacre o magiche dei popoli primitivi o a quelle del culto greco o del re Davide davanti all'Arca del Patto, sia riferendoci alla danza come divertimento festivo, presso qualunque popolo e in qualunque età. Ma la qualitàludica non si manifesta con eguale evidenza in tutte le forme della danza. Da una parte si nota meglio nella danza dei cori e nella danza a figure, dall'altra nella danza a solo, insomma in tutti i casi in cui la danza è rappresentazione, esibizione, raffigurazione, oppure schieramento ritmico e movimento, come nel minuetto o nella quadriglia .

Dobbiamo ora considerare come un fenomeno di infiacchimento o di degenerazione della cultura il fatto che la carola, la ridda e la danza a figure sono sostituite ormai dalla danza a coppie, sia questa un girare in tondo come nel valzer e nella polca, o invece un procedere strisciato come nelle danze moderne? Sarebbe facilmente giustificato chi volesse asserirlo, dopo aver esaminato la storia della danza in tutti i suoi massimi sviluppi di bellezza e stile nei tempi passati fino alla notevole rinascita odierna della danza scenica. In ogni modo è un fatto certo che proprio il carattere ludico, così essenzialmente inerente alla danza, va quasi completamente perduto nelle forme moderne della danza stessa .

Il rapporto fra danza e gioco non pone alcun problema. E' tanto evidente, intimo e completo, che non è il caso qui di integrare estesamente il concetto della danza con quello del gioco. Il rapporto fra la danza e il gioco non è quello di un "partecipare a", ma di un "far parte di", è il rapporto di un'essenziale identitàdunque. La danza è una forma speciale e perfetta del giocare stesso come tale .

Volgendoci dalla poesia, dalla musica e dalla danza al campo dell'arte figurativa, troviamo che qui i rapporti col gioco sono molto meno evidenti. La differenza fondamentale che separa due campi di produzione e percezione estetica fu ben compresa dai greci quando di una serie di facoltàcreative fecero reggitrici le Muse, mentre invece rifiutarono quella dignitàa un'altra serie simile che comprende le arti figurative. All'arte figurativa, come all'artigianato, non fu assegnata alcuna Musa. Se a qualche governo divino dovevano toccare, era a quello di Efesto o di Atena Ergane. I produttori dell'arte plastica non godevano in nessun modo l'attenzione e l'apprezzamento che solevano ricevere i poeti .

Del resto quell'onore e apprezzamento dedicati all'artista non dipendevano dalla distinzione fra arte "musica" e arte plastica; prova ne è la scarsa stima sociale goduta anche dal musicista, di cui parlammo giàprima .

Alla profonda differenza fra la creazione musicale e l'arte plastica, corrisponde in grandi tratti l'assenza apparente dell'elemento ludico in quest'ultima arte, di fronte alle pronunciate qualitàludiche della prima. Non è difficile rintracciare una ragione essenziale di quel contrasto. Nell'arte musica l'attivitàestetica effettiva consiste nell'esecuzione .

Anche se l'opera d'arte viene creata, imparata, o notata in un primo tempo, essa non avràvita che in seguito nell'esecuzione, nella rappresentazione, insomma nella productio, in quel senso letterale che la parola conserva ancora in inglese. L'arte musica è azione, e viene goduta come azione nell'esecuzione, ogni volta che questa si ripete. Il fatto che fra le nove Muse ci sono quelle dell'astronomia, dell'epopea e della storia sembra smentire questa asserzione. Si consideri però che la divisione del lavoro fra

le Muse è di data più recente, e che almeno epopea e storia (ufffici di Calliope e Clio) appartenevano in origine senza dubbio al compito del vate, esibite in solenni recite melodiche e strofiche .

Del resto, lo spostamento del godimento estetico dalla recita udita, alla silenziosa lettura personale di una poesia, non sopprime quel carattere di azione. Orbene quell'azione stessa con la quale e nella quale viene creata e subita l'arte musica può dirsi un gioco.

Ben diversamente avviene dell'arte figurativa. Giàper la sua limitazione nella materia e nelle possibilitàformali derivanti da quella, l'arte figurativa non può "giocare" così liberamente come poesia e musica, fluttuanti in spazi eterei. La danza si trova qui in una sfera intermedia. Partecipa allo stesso tempo dell'arte musica e di quella plastica. Della prima, perché movimento e ritmo sono i suoi elementi essenziali. Tutta la sua attivitàconsiste in movimento ritmico e nondimeno è legata anche alla materia. Il corpo umano, con le sue limitate varietàdi atteggiamenti e movimenti la esegue, e la sua bellezza è quella del corpo stesso in movimento. La danza è plastica come la scultura, ma per un attimo solo. Essa vive essenzialmente di ripetizione, come la musica che l'accompagna e la domina .

Molto diverso anche da quello dell'arte musica è l'effetto dell'arte figurativa. L'architetto, lo scultore, il pittore o il disegnatore, l'artista vasaio, e in generale l'artista decorativo, con un lungo e diligente lavoro fissa il suo impulso estetico nella materia. La sua creazione è duratura, e continuamente visibile. L'effetto della sua arte non dipende da una necessaria rappresentazione o esecuzione per via d'altri o di lui stesso, come per la musica. Una volta prodotta essa esercita, immobile e muta, la sua azione fin tanto che ci saràgente che ameràguardarla. Quando viene a

mancare un'azione pubblica nella quale l'opera d'arte si fa viva ed è goduta, sembra che nel dominio delle arti plastiche o figurative non ci sia più posto in fondo per un fattore ludico. L'artista, per quanto possa essere ossessionato dal suo impulso creativo, lavora come un artigiano, serio e intensamente, riprovandosi e correggendosi sempre. La sua estasi, libera e irruente all'attimo di concepire, nell'attuazione deve restar soggetta alla destrezza della mano che forma. Se da una parte l'elemento ludico manca dunque apparentemente nella creazione dell'opera d'arte, dall'altra esso non si vede affatto quando consideriamo e godiamo l'opera d'arte. Non vi è azione visibile .

Se nell'arte figurativa giàil suo carattere di lavoro in atto, di opera assidua, di industria, ostacola il fattore ludico, tanto più questo rapporto viene accentuato dal fatto che l'indole dell'opera d'arte viene determinata per lo più dalla sua destinazione pratica, e che questa ultima a sua volta non è determinata dal motivo estetico. Il compito del creatore è un compito grave e responsabile: ogni nozione di gioco gli è estranea. Egli deve creare un edificio che sia atto al culto o degno del culto, al raduno o all'alloggio, o deve fare un vaso o una veste; oppure deve formare una statua che come simbolo o imitazione, deve corrispondere all'idea che rappresenta .

La produzione dell'arte figurativa si svolge dunque completamente fuori della sfera del gioco e anche la sua esibizione è accolta solo secondariamente nelle forme di rito, festa, divertimento, avvenimento sociale. Inaugurazioni, pose della prima pietra, mostre, non fanno parte del processo artistico stesso, e sono in generale fenomeni di data recentissima. L'arte musica vive e prospera in un'atmosfera di godimento comune, non così invece l'arte plastica .

Nonostante questo contrasto fondamentale è pur possibile indicare in diversi punti anche nell'arte figurativa il fattore ludico .

Nella cultura arcaica l'opera d'arte materiale trova il suo posto e la sua destinazione in massima parte nel culto; il che vale indistintamente per un edificio, una statua, un abito, o per un'arma decorata. Quasi sempre l'opera d'arte partecipa della sfera sacrale, è anzi carica delle sue facoltàpotenziali: forza magica, significato sacrale, identitàrappresentativa colle cose cosmiche, valore simbolico, consacrazione insomma. Ma, come abbiamo dimostrato più addietro, consacrazione e gioco stanno tanto vicini che sarebbe strano se la qualitàludica del culto non avesse esercitato qualche influenza anche sulla produzione e sull'apprezzamento dell'arte figurativa. Non senza esitazione oso domandare ai conoscitori della cultura ellenica se un certo nesso semantico fra culto, arte e gioco non sia espresso nella parola greca agalma, che fra altro significa statua o idolo. La parola è formata da una radice verbale che ricopre una sfera semantica il cui centro sembra essere "giubilare, esultare", il tedesco frohlocken, e poi ancora "ostentare, sfoggiare, celebrare, ornare, brillare, rallegrarsi". Come significato originario di agalma vale: ornamento, gemma, oggetto prezioso, ciò di cui ci si rallegra. Agalmata nyktos, ornamenti della notte, è una denominazione poetica delle stelle. Passando per "sacra oblazione" avrebbe poi preso il significato di idolo. Se l'uomo greco non seppe esprimere meglio l'essenza dell'arte sacra che con una parola proveniente dalla sfera di gioiosa esaltazione, sarebbe comprovata ancora una volta l'esistenza di quella sfera di consacrazione in gioco che giàci è sembrata tanto connaturata al culto arcaico. Ecco tutto ciò che oso concludere per quella questione semantica .

Una relazione fra arte e gioco è stata ammessa giàda lungo tempo in quella teoria che voleva spiegare la creazione di forme d'arte dall'impulso innato verso il gioco (15). Infatti non possiamo misconoscere un nostro quasi istintivo e spontaneo bisogno di ornare, che a ragione possiamo chiamare una funzione ludica .

Bisogno noto a chiunque abbia partecipato con la matita in mano a qualche raduno noioso. Allora tracciamo delle linee e riempiamo dei piani in un gioco sbadato, appena consapevole, da cui nascono fantastici motivi ornamentali riferentisi qualche volta a forme umane o animalesche altrettanto bizzarre. A parte la questione di quali motivi inconsci e subcoscienti la psicologia crede di dover assegnare a quest'arte della noia, quella funzione può essere chiamata indubbiamente un giocare, un giocare beninteso che appartiene a uno dei livelli inferiori della categoria gioco, ed è affine al giocare di un bambino nel suo primo anno, giacché vi manca affatto la struttura più fine del gioco sociale organizzato .

Però questa funzione psichica ci sembra alquanto insufficiente per spiegare l'origine dei motivi ornamentali nell'arte, per non parlare nemmeno di creazione plastica in generale. Da un vano giocare della mano non nasce uno stile. Oltre a ciò il bisogno della creazione plastica non si limita affatto al bisogno di ornare un piano. Quella creazione è triplice: ornare, costruire e imitare. Per far derivare l'arte grossolanamente da uno Spieltrieb, un bisogno di gioco, si dovrebbe farne dipendere anche il costruire e il riprodurre. Le pitture trogloditiche dell'etàdella pietra sarebbero dunque il prodotto di un istinto ludico? Affermarlo sarebbe un'impresa temeraria dell'intelletto. E giàper il costruire l'ipotesi non vale più, perché ivi non è affatto l'impulso estetico che domina, prova ne sono le costruzioni delle api e dei castori. Anche

assegnando al gioco, come fattore di cultura, un significato tanto primordiale ed essenziale come lo vuole la tesi di questo libro, non possiamo però considerare risolte le origini dell'arte riferendole all'innato istinto ludico. Sebbene sia difficile davanti a molti prodotti della sovrabbondante ricchezza delle arti figurative reprimere l'idea di un gioco della fantasia, di un "giocoso e giocante" creare dello spirito e della mano. La selvaggia bizzarria delle maschere dei popoli primitivi, l'intreccio di figure sui feticci, il magico miscuglio di motivi ornamentali, il contorcimento caricaturale di figure umane e animalesche, suscitano nella mente l'associazione con la sfera ludica .

Se dunque in generale per le arti plastiche il fattore ludico è meno pronunciato nel processo della creazione artistica stessa che nelle arti delle Muse, non appena ci volgiamo dal modo di creare in sé al modo in cui l'arte plastica viene accolta nell'ambiente sociale, cambia l'aspetto della questione. L'abilitàplastica, come quasi tutte le altre manifestazioni delle facoltàumane, risulta un oggetto ideale di competizione. L'impulso agonale che vedemmo giàcosì effettivo in tanti campi di cultura, si sfoga largamente anche in quello dell'arte. E' profondamente ancorato negli strati originari della cultura il bisogno degli uomini di darsi con sfida o scommessa un impegno difficile, anzi, apparentemente ineseguibile, di abilità. Non è altro che l'equivalente di tutti i saggi e di tutte le prove agonali che vedemmo nei campi della filosofia, della poesia e del coraggio .

Orbene, potremmo dunque dire senz'altro che ciò che il sacro enigma significò per lo sviluppo della filosofia, o la competizione poetica o vocale per quello della poesia, viene rappresentato nello sviluppo della facoltàplastica dal saggio di destrezza? Con altre parole: si è sviluppata anche l'arte plastica in e per mezzo di rivalità? A questo punto

dobbiamo considerare una cosa. In primo luogo non è possibile tracciare un limite preciso fra la gara nel fare qualche cosa e la gara nel compiere qualche cosa. Il saggio di forza e destrezza come il tiro di freccia attraverso le dodici asce nell'Odissea, è situato completamente entro la sfera del gioco. Nella cultura arcaica, e ancora molto dopo, la parola arte ricopre quasi tutti i campi delle facoltàumane. Quel nesso comune ci permette di ritrovare

il fattore ludico anche nel capolavoro in senso più stretto, nel prodotto duraturo della mano-artista. La gara per creare l'opera d'arte più bella, dura ancora oggi in tutti i Prix de Rome, è un più specifico residuo dell'antichissima gara che incitava l'artista a mostrarsi superiore a tutti, a trionfare di tutti grazie a una sorprendente destrezza in una materia qualunque. Arte e tecnica, abilitàe forza formatrice, stanno nella cultura arcaica ancora inseparate nell'eterno istinto di superare e di trionfare. Nel rango inferiore delle prove d'arte e d'abilità, proposte come rivalitàsociale, stanno le giocose keleusmatà, ordini che il simposiarca dava durante i conviti. Su questa linea si trovano tanto il poenitet quanto il gioco ai pegni, tutti e due dei veri e propri giochi. Molto affine è l'incarico di sciogliere o di fare dei nodi. Ma qui sta dietro al gioco, indubbiamente, una buona parte di usanza sacrale che non esamineremo ora. Quando Alessandro Magno tagliò il nodo gordiano si comportò da vero guastafeste, guastagiochi .

Stabiliti questi rapporti, non è risolta però la questione in qual misura la gara abbia veramente contribuito allo sviluppo dell'arte. E' notevole che gli esempi di bravure strabilianti ci si presentano più spesso come temi di mitologia, saga o letteratura che come casi reali della storia dell'arte stessa .

Infatti la mente gioca tanto volentieri con l'esorbitante, con

lo straordinario, con l'assurdo, elementi che tuttavia diventano realtà. Dove mai trovò quel gioco un terreno più ricco se non nel fantasticare dei miracolosi artisti della preistoria? In tutte le mitologie si ritrova il tema dei grandi latori di cultura che hanno creato in rivalità, per aver salva la vita, tutte le nuove invenzioni e costruzioni che ora formano il tesoro della cultura

La religione vedica proclama un proprio deus faber, Tvashtar, cioè: il fattore, il costruttore. Per Indra egli fabbricò il vajra, il martello-lancia-tuoni. Egli si misurò in gara di abilitàcon i tre Ribhu, ossia artisti, esseri divini che crearono i cavalli di Indra, il carro degli Asvin, la vacca miracolosa di Brihaspati. I greci conobbero una saga riguardo a Politecno e Aedone che si vantavano di amare più di Zeus ed Era, per cui questa mandò loro Eris, la rivalità, che li fece competere in ogni sorta di lavori manuali. A questa serie appartengono anche i nani artefici delle regioni nordiche, e Wieland, il fabbro febbraio la cui spada era tanto affilata da tagliare fiocchi di lana galleggianti sul fiume, e così pure Dedalo. Le sue bravure sono molte: il labirinto, le statue che sanno camminare .

Essendogli stato imposto di tirare un filo per le volute di una conchiglia, egli se la cava attaccando una formica al filo come bestia da tiro. Ecco il rapporto fra saggio di abilitàtecnica e indovinello. Fra questi ultimi esiste tuttavia la seguente differenza: un buon indovinello ha la sua soluzione in un inaspettato e sorprendente contatto della mente, mentre il saggio tecnico ha solo di rado una soluzione lampante come la succitata, e di regola si perde nell'assurdo. La nota fune di sabbia, strisce di sasso per cucire, ecco gli strumenti fantastici della saga tecnica (16). Gli eroi-sovrani cinesi del tempo mitico devono far riconoscere le loro prerogative per mezzo di ogni sorta di dure prove e di saggi d'abilità; così, per esempio, la

competizione nel forgiare fra Yu e Houang-ti (17). A tutte queste rappresentazioni di un saggio riuscito meravigliosamente si ricollega in modo più o meno diretto il miracolo cristiano, cioè la prova di bravura con cui il Santo dimostra, da vivo o da morto, la veritàdella sua vocazione e il suo diritto a onori più che umani. Non c'è bisogno di cercare molto nelle Vite dei Santi, per vedere che dal racconto del miracolo spira assai spesso un innegabile elemento ludico .

Anche se il motivo della competizione in destrezza si ritrova anzitutto in mito, saga e leggenda, il fattore della rivalitàha contribuito certamente anche nella realtàstorica allo sviluppo della tecnica e dell'arte. Accanto a competizioni d'arte nei miti, come quelle di Politecno e Aedone, ci sono le competizioni storiche: a Samos quelle fra Parrasio e un rivale per rappresentare la lotta fra Aiace e Odisseo, oppure alle Feste Pitiche fra Paneno e Timagora di Calcide. Fidia, Policleto e altri tennero una gara a chi facesse la più bella figura d'Amazzone. Non manca nemmeno una testimonianza epigrafica per dimostrare la realtàstorica di tali competizioni. Sul piedistallo di una figura di Nike si legge: "Paionio fece questo. il quale fece pure gli acroteri per il tempio vincendo con ciò il premio" (18) .

Tutto quello che è esame o dibattito pubblico deriva in fondo dalle forme arcaiche di un saggio di bravura, non importa in quale materia. La vita dell'artigiano nel Medioevo ne è altrettanto piena quanto l'universitàmedievale. Esiste poca differenza per il fatto che si tratti di una prova individuale o che invece siano molti a competere per il premio. Il sistema corporativo "Arti e Mestieri" è radicato tanto profondamente nella sfera sacrale pagana, che non fa meraviglia di ritrovarvi anche in più forme l'elemento agonale. Il "capolavoro" con il quale uno giustificava le sue pretese a essere accolto fra i

"maestri", è radicato nelle antichissime usanze competitive. Si ricordi che le origini delle corporazioni operaie stanno piuttosto sul terreno sacrale che sull'economico. Solo col fiorire delle città, a partire dal dodicesimo secolo, la corporazione di artigianato o commercio come tale acquista primaria importanza. Anche in quella veste conserva ancora molti dei suoi tratti ludici nelle forme esteriori: scudi, banchetti, processioni, eccetera. Solo con l'avanzar del tempo l'interesse economico fa deviare quei tratti .

Alcuni esempi di competizione nell'arte architettonica si trovano nel famoso libro di schizzi di Villard de Honnecourt, l'architetto francese del Duecento. In margine a uno dei disegni sta scritto: "Questo presbiterio è ideato, in competizione, da

Villard de Honnecourt e Pierre de Corbie - invenerunt inter se disputando" .

Per il saggio di perpetuum mobile egli afferma: Maint jor se sunt maistre despute de faire torner une ruee par li seule. (19).

Chi non conosce gli antecedenti della gara in tutto il mondo, potrebbe credere che usanze competitive nel campo dell'arte, come sussistono ancora al giorno d'oggi, siano determinate unicamente da motivi di utilitàe di efficacia. Si indice cioè un concorso per un palazzo comunale, o si fanno competere per un premio gli allievi di una scuola d'arte, al fine di eccitare così la inventivitào di scoprire il talento più promettente ottenendo in tal modo la massima qualitàdal risultato. Il motivo originario di tali forme di competizione non è stato però un intento pratico .

Sullo sfondo sta sempre la primaria funzione ludica della gara come gara. Nessuno può decidere se in dati casi

storici abbia predominato il senso utilitario oppure la passione agonale; prendiamo ad esempio la competizione indetta dalla cittàdi Firenze, nel 1418, per completare il Duomo con la cupola, competizione vinta da Brunelleschi su tredici rivali. Comunque non fu la pura utilitàa ispirare l'audace idea della cupola. Due secoli prima quella stessa Firenze aveva avuto la sua selva di torri, con le quali le famiglie nobili combattevano nella più accanita rivalità. Storia dell'arte e storia militare tendono oggigiorno a considerare quelle torri piuttosto come ideate per ornamento superbo che non per seria difesa. La cittàmedievale in genere costituiva un campo assai atto a magnifiche gare dello spirito ludico .

Capitolo 11

CULTURE E PERIODI SUB SPECIE LUDI

Non è stato difficile indicare, nello sviluppo di tutte le forme importanti della vita sociale, un fattore ludico particolarmente attivo e fertile. La rivalitàsotto forma di gioco, come fautore di vita sociale più antica di qualsiasi cultura stessa, dominò il vivere umano sin dai primordi e maturò come un fermento le forme della cultura arcaica. Il culto sorse e crebbe in gioco sacro. La poesia nacque in gioco e continuò a vivere di forme ludiche .

Musica e danza erano gioco puro. Saggezza e sapere si manifestarono in gare sacre. Il diritto dovette svincolarsi dal gioco sociale. Il regolamento della lotta con le armi, le convenzioni della vita nobile erano basati su forme di gioco. Si ricavò la logica conclusione che la cultura, nelle sue fasi originarie, viene giocata. La cultura non nasce dal gioco come frutto vivo che si svincoli dal corpo materno, ma si sviluppa nel gioco e come gioco .

Una volta ammessa questa interpretazione - e sembra quasi impossibile non ammetterla - ci rimane ancora una questione: possiamo noi constatare un elemento ludico nella vita culturale anche per periodi più recenti di civiltà,

più evoluti del periodo arcaico a cui fin qui volgemmo soprattutto lo sguardo? Più volte giàpotemmo illustrare un esempio del fattore ludico nella cultura arcaica con un parallelo del Settecento o di oggigiorno. Proprio quel Settecento, così pieno di elementi "giocanti e giocosi", si impresse nella nostra mente. Ebbene, quel Settecento è ancora per noi tutt'al più un "ieri l'altro". E oggi avremmo dunque perduto ogni legame spirituale con quel periodo così recente? Il tema di questo libro mette capo alla domanda: qual è il contenuto ludico del nostro proprio tempo, della cultura in cui vive il mondo odierno?

Non è nostra intenzione fornire qui un trattato sull'elemento ludico della cultura attraverso tutti i secoli. Prima di trattare l'etàcontemporanea daremo uno sguardo qua e làalla storia di certi periodi che ci sono ben noti, mirando stavolta non a date funzioni culturali in particolare, ma all'elemento ludico nella vita di dati periodi in generale .

La cultura dell'Impero romano merita qui un'attenzione particolare proprio per il suo contrasto con quella ellenica. A prima vista sembra che l'antica societàromana comporti molto meno tratti ludici di quella ellenica.

La natura dell'antica romanitàci appare determinata da senso realistico, rigidità, pensiero pratico, economico e giuridico, da poca fantasia e da superstizione priva di stile. Le rozze forme ingenue con le quali la societàromana arcaica invoca la protezione divina, hanno il profumo delle zolle e del focolare. La sfera della cultura romana nel periodo della Repubblica è ancora quella stessa dell'ambito angusto della tribù, superato soltanto da poco tempo. Le cure dello Stato conservano i tratti di una cerimonia domestica per il Genio tutelare. I concetti religiosi si sono a malapena concretati in immagini. La spontanea personificazione di ogni concetto che occupi per un dato

momento lo spirito - apparentemente una funzione di alta astrazione - nel fatto risulta piuttosto un'attitudine primitiva, assai affine al gioco infantile (1) .

Figure come Abundantia, Concordia, Pietas, Pax, Virtus, non rappresentano allora i puri concetti conclusivi di un pensiero politico altamente sviluppato, bensì gli ideali materiali di una societàprimitiva che vuole assicurare la propria salute tramite un commercio familiare con le forze superiori. Strumento a tale sistema di assicurazione sacra sono le frequenti feste dell'anno .

Non è puro caso che presso i romani tali usanze continuassero a portare il nome di giochi: ludi. In realtànon erano altro. Nel carattere prevalentemente sacrale della societàromana più antica sta racchiusa la sua qualitàfortemente ludica, anche se in essa il fattore del gioco si esprima molto meno in colorite e vivaci fantasie che nella cultura greca o in quella cinese .

Roma crebbe a impero mondiale. Ebbe l'ereditàdel mondo antico che l'aveva preceduta, il retaggio dell'Egitto e dell'ellenismo, a metàdell'antico Oriente. La sua cultura era nutrita dall'esuberante ricchezza di molte culture straniere. Il suo governo politico e il suo diritto, la sua tecnica stradale e la sua arte della guerra erano tutti giunti a una perfezione non conosciuta sino allora, le arti e lettere sue si erano innestate con buon esito sul tronco greco. Non di meno le basi di quel congegno politico rimasero arcaiche. In fondo fu sempre il nesso sacrale che motivò l'esistenza dell'Impero. Non appena un erede fortunato teneva in mano tutto il potere, la sua persona e l'idea della sua potenza tosto venivano accolte nella sfera delle cose sacre. Egli diventa allora Augusto, latore di forza e essenza divina, salvatore, restauratore, portatore di salute e pace, donatore e garanzia di benessere e abbondanza. Tutti i

trepidi desideri della tribù primitiva per la preservazione della vita sono qui proiettati sul dominatore, il quale d'ora innanzi è considerato come la manifestazione della divinità. Tutto questo rappresenta, in fondo, concetti primitivi in sontuosa veste nuova .

La figura dell'eroe latore di cultura nella tribù primitiva rivive nell'identificazione del Princeps con Ercole o Apollo .

Orbene, la societàche nutriva e propagava tali idee, era pure giunta a uno stadio di cultura molto progredito. Quelli stessi che adoravano il dio-imperatore erano gente che aveva dietro a sé le perfezioni della saggezza, dell'ingegno e del gusto dei greci, e perfino lo scetticismo incredulo di costoro. Quando Virgilio e Orazio celebrano l'era contemporanea con la loro poesia coltissima, essi giocano allora un gioco di cultura .

Uno Stato non è mai un'istituzione puramente utilitaria e interessata. Esso si coagula sul piano dei tempi come un fiore di ghiaccio sul vetro, altrettanto capriccioso e fugace, altrettanto fatalmente determinato in apparenza. Un impulso tendente a cultura, favorito da forze disparate di varia origine, si concretizza in un accumulo di autoritàchiamato Stato, che poi cerca la sua motivazione nella superioritàdi una stirpe o nell'eminenza di un popolo. Nel modo di manifestare la sua dottrina lo stato tradisce la sua natura fantastica in tante maniere, perfino con comportamenti assurdi e miranti all'autodistruzione. L'Impero romano ha avuto al massimo grado tale carattere irrazionale che si maschera con la pretesa a un dominio sacro e legittimo. La sua struttura sociale ed economica era labile e sterile. Tutto il sistema di approvvigionamento, di governo politico, e di cultura era concentrato sulle città, a favore di una piccola minoranza che si elevava sopra gli schiavi e i proletari. L'unitàurbana rappresentava a tal

segno per gli antichi il nucleo e l'idea di vita e cultura sociale, che si continuò a fondare e costruire centinaia di città, fino alle soglie del deserto, senza chiedersi minimamente se tali cittàpotessero svilupparsi quali organi naturali di una sana vita popolare. Se consideriamo gli eloquenti avanzi di quel grandioso urbanesimo, ci si presenta la domanda se la funzione di centri culturali per quelle cittàsia stata proporzionata alle loro pompose pretese. Giudicando il generale contenuto delle tarde manifestazioni culturali romane, si direbbe che in quelle città, per quanto importanti siano stati i loro piani e le loro architetture, si risentissero ormai poche influenze dei prodotti migliori della cultura più antica. Templi per un culto decaduto a forme tradizionali e completato da superstizione; palazzi e basiliche per un governo e una giurisdizione i quali, nella deviata struttura politicoeconomica della società, a poco a poco imbastardivano e s'imbrogliavano in un sistema di usura e di servilitàallo Stato; circhi e teatri per cruente, barbariche rappresentazioni e per commedie oscene; bagni destinati a una educazione fisica piuttosto da fiacchi che da vigorosi: tutto ciò può formare a malapena una vera e salda cultura. La maggior parte di queste manifestazioni serviva a sfoggio, divertimento e a gloria vana. Era un corpo svuotato, quell'Impero romano. La ricchezza dei generosi donatori, le cui magniloquenti iscrizioni suscitano l'impressione di magnificenza, aveva basi estremamente malsicure; tali da cedere al primo colpo. L'approvvigionamento era malamente assicurato. Lo Stato stesso spremeva i succhi di sana prosperitàdall'organismo. Sul complesso della civiltàromana riluce un falso splendore. Religione, arte e letteratura devono sempre confermare con esagerata insistenza che per l'Urbe e la sua prole tutto va per il meglio, che è assicurata l'abbondanza e indiscutibile la forza per vincere. Queste e simili idee riflettono i superbi edifici, le colonne vittoriali, gli archi trionfali, gli altari con i

loro rilievi, gli affreschi nelle case. Le raffigurazioni del sacro e del profano si confondono completamente nell'arte romana. Senza stile definito e con una certa grazia leggera le divinitàdomestiche se ne stanno circondate da allegorie rassicuranti, con freddi e banali attributi di lusso e abbondanza distribuiti da graziosi genietti .

In tutto questo riconosciamo un certo grado di non-serietà, un nascondersi nell'idillio da cui traspare la decadenza di una cultura. Il suo elemento ludico risalta sensibilmente, ma non ha più nessuna funzione organica nell'ordinamento e nei fatti della società.

Anche la politica dell'imperatore è fondata sul bisogno di proclamare a gran voce la salute della comunità, appunto nelle antiche forme sacrali e ludiche. Non sono che soltanto in parte gli intenti pratici che determinano la politica dell'impero; e d'altronde quand'è che avviene diversamente? Sicuro, le conquiste servono ad assicurare il benessere procacciando nuove terre d'importazione, a garantire la sicurezza avanzando le frontiere, a mantenere inviolata la Pax Augusta. Ma i motivi utilitari di tutto questo rimangono soggetti a un ideale sacro. Trionfi, lauri e gloria militare sono fini per se stessi, un compito sacro imposto all'imperatore (2). Nel triumphus stesso, lo Stato conosce la propria salvezza o il proprio balsamo. L'antico ideale agonistico in una struttura universale come quella dell'Impero romano traspare dalla sua storia solo in quanto anche qui il fattore fondamentale è costituito dal prestigio. Ogni popolo fa passare le guerre, condotte o subìte, per altrettante lotte gloriose per l'esistenza. Roma ebbe forse delle buone ragioni per quel che riguarda i galli, i punici, e i barbari di poi. Ma anche di una lotta per l'esistenza causa prima non è per lo più la fame, ma la gelosia di potere e onori .

L'elemento ludico dello Stato romano si rivela meglio che ovunque nel panem et circenses, pane e giochi, formula per ciò che il popolo esigeva dallo Stato. Un orecchio moderno forse non sente in quelle parole molto più di una richiesta di disoccupati per avere un sussidio e un biglietto per il cinema. Sostentamento e divertimento popolare. Ma la parola significava qualcosa di più .

La societàromana non poteva vivere senza giochi. Erano per lei una ragione di vita tanto quanto il pane. Giacché erano dei giochi sacri, a cui il popolo aveva dei sacri diritti. La loro funzione originaria comportava non solo la festosa celebrazione della giàacquistata salute della comunità, ma anche il rafforzamento e il consolidamento della salute futura mediante azioni consacrate. Il fattore ludico aveva qui mantenuto la sua forma arcaica anche se a mano a mano si era svuotato delle sue facoltàpotenziali. A Roma stessa la liberalitàimperiale era, infatti, completamente decaduta a un'estesissima assistenza pubblica e a un sollazzo per il misero proletariato urbano. La consacrazione religiosa che in fondo non mancava mai completamente ai ludi, probabilmente era sentita ormai a malapena dalla grande massa. Tanto più invece sta a dimostrare l'importanza del gioco come funzione della cultura romana, il fatto che in ogni cittàl'anfiteatro occupava quel posto importante che ci rivelano le rovine. La corrida, come funzione fondamentale della cultura spagnola, continua fino al giorno d'oggi il fenomeno dei ludi romani, anche se nelle sue forme più antiche differisse più sensibilmente dai giochi dei gladiatori di quanto non differisca la corrida odierna .

La munificenza a pro della popolazione cittadina non era soltanto un affare dell'imperatore. Durante i primi secoli dell'Impero migliaia di cittadini, fin nelle regioni più remote dello Stato, hanno gareggiato nel fondare e donare mercati, bagni e teatri, nel distribuire cibi, nell'attrezzare o

inaugurare giochi; tutto questo in proporzioni sempre crescenti, e documentato per i posteri in iscrizioni glorificanti. Qual è stato l'impulso, la sfera mentale che ha ispirato tutto questo? E' stato forse uno spirito precursore della charitas cristiana? Non sembra probabile: tanto gli oggetti della liberalitàquanto il modo in cui questa si manifestava rivelano tutt'altra disposizione. E' stato allora public spirit nel significato moderno? L'antica passione del donare sapeva indubbiamente assai più di public spirit che di caritàcristiana. Ma volendo definire quel senso pubblico non si farebbe meglio a parlare di uno spirito potlatch? Donare per ottenere gloria e onori, per superare e abbattere il vicino, ecco l'antico sfondo ritualeagonale della civiltàromana che traspare da tutto questo .

Infine, l'elemento ludico della cultura romana si manifesta chiaramente anche nelle forme della letteratura e dell'arte .

Panegirici ampollosi e vuota retorica distinguono la prima. Mentre nell'arte figurativa vediamo la decorazione superficiale che vela la grave struttura, e ornamenti murali che indulgono a frivole scene di genere oppure decadono a molli eleganze. Tratti come questi conferiscono all'ultima fase dell'antica grandezza romana un'impronta di non completa serietà. La vita è diventata un gioco di cultura in cui il fattore religioso si mantiene come forma, ma da cui è scomparsa ogni consacrazione. I più profondi impulsi spirituali si ritirano da questa cultura superficiale, e mettono nuove radici nelle pratiche religiose dei misteri. Quando poi il cristianesimo recide affatto la cultura romana dalla sua base sacra, essa appassisce presto .

Una curiosa prova della tenacitàdel fattore ludico nell'ambiente dell'Impero romano si ritrova nell'ippodromo di Bisanzio. Per quanto strappato dalle sue radici nel culto, l'ippodromo rimane pur sempre un centro di vita sociale. Il

principio dei ludi sacri vi regna tuttora. Le passioni del popolo che un tempo venivano soddisfatte da sanguinose lotte fra uomini o animali, devono ora saziarsi di corse. Le quali, se costituiscono ormai solo un divertimento non solenne, sono tuttavia in grado di attirare a sé tutto l'interesse pubblico. Il circo diventò, nel senso più letterale, il cerchio entro il quale si svolgevano non solo le corse ippiche ma anche le lotte politiche e in parte perfino quelle religiose. Le societàippiche, chiamate secondo i quattro colori degli aurighi, non soltanto regolavano le gare, ma erano delle organizzazioni pubbliche riconosciute. I partiti si chiamavano demos, i loro capi demarchi. Se un generale celebrava la sua vittoria, si faceva il triumphus nell'ippodromo, e qui l'imperatore viene a mostrarsi al popolo, qui ha luogo qualche volta l'esecuzione della giustizia. Questa tarda lega di festa e vita pubblica aveva ormai ben poco riferimento con quell'unione arcaica di gioco e azione sacra in cui si svilupparono le forme della cultura. Era un epilogo, un post-ludium .

Del fattore gioco nella cultura medievale ho parlato altrove (3) tanto estesamente, seppure con meno insistenza, che qui vorrei limitarmi a poche parole. La vita medievale è piena di gioco, di vivace, brioso gioco popolare, pieno di elementi pagani che hanno perduto il loro senso sacrale e si sono convertiti in puro scherzo; di pomposo e maestoso gioco cavalleresco; del gioco raffinato dell'amore cortese, e ancora di molte altre forme di gioco. Queste non hanno però quasi più una vera e propria funzione di creare della cultura. Perché quell'epoca ha giàereditato dal suo antico passato le grandi forme di cultura: poesia e rito, sapienza e scienza, politica e guerra. Quelle forme erano fissate .

La cultura medievale non era più arcaica. Aveva da rielaborare in gran parte materiale tramandato, di contenuto sia cristiano sia classico. Solo làdove non si

basava sulla radice antica, né si nutriva di ispirazione ecclesiastica o greco-romana,

il fattore ludico poteva ancora avere effetto creativo. Cioè làdove la cultura medievale si nutre del suo passato celto-germanico o più antico ancora: nelle origini dell'istituzione cavalleresca e in parte nelle forme feudali in genere. Nel rito dell'investitura di un cavaliere, nell'omaggio di un vassallo, nel torneo, nell'araldica, negli ordini cavallereschi e nei voti fantastici alla guisa della Tavola Rotonda (tutte cose che toccano direttamente il mondo arcaico, sebbene anche influssi dell'antichitàagiscano in loro) ritroviamo il fattore del gioco in piena forza e ancora realmente creativo. E anche in altri campi, nell'amministrazione e nell'esecuzione della giustizia con i loro simboli significativi e le strane formalità(come per esempio i processi d'animali), nelle corporazioni e nel mondo della scuola, la disposizione ludica ha grandissima influenza sullo spirito medievale .

Gettiamo poi uno sguardo sul periodo del Rinascimento e dell'Umanesimo. Non esiste nessuna élite conscia e ritirata in sé, che abbia cercato di costringere la vita a un gioco di immaginata perfezione, così autentica come la societàdel Rinascimento. Si ricordi sempre che gioco non esclude serietà. Lo spirito del Rinascimento era tutt'altro che frivolo. Imitare l'antichitàera una questione di sacrosanta serietà. La passione di dedicarsi all'ideale di creazione plastica e d'invenzione intellettuale era insolitamente intensa, profonda e pura. E' quasi impossibile rappresentarsi figure più serie di Leonardo e di Michelangelo. Eppure tutto l'atteggiamento spirituale del Rinascimento è gioco. Quell'aspirazione raffinata è al medesimo tempo fresca e vigorosa verso una nobile e bella forma, è cultura fatta per gioco. Tutto lo splendore del Rinascimento è una gioiosa o solenne mascherata coi

paramenti di un passato fantastico e ideale. La figura mitologica, l'allegoria e l'emblema ricercati e sovraccarichi di nozioni astrologiche e storiche sono come le pedine nel gioco agli scacchi. In architettura e arte grafica la fantasia decorativa gioca molto più consapevolmente, con quella sua applicazione di motivi classici, di quanto non facesse il miniatore medievale con le sue trovate birichine. Il Rinascimento suscita a nuova vita i due ideali ludici per eccellenza, l'idillio pastorale e la cavalleria, li suscita cioè a vita letteraria e festiva. Sarebbe difficile citare un poeta che rappresenti più puramente dell'Ariosto il vero spirito ludico. L'Ariosto è inoltre l'uomo che più completamente di chiunque altro ci dice il tono e l'atteggiamento del Rinascimento. Quale altra poesia si è aggirata così disinvolta in un assoluto e perfetto spazio da gioco quanto quella dell'Ariosto? Con quel suo inafferrabile fluttuare fra emozione patetico-eroica e senso cosmico, in una sfera di armonia quasi musicale, tutto sottratto alla realtàeppure popolato delle più visibili figure, e soprattutto con quella sua infallibile letizia di timbro, l'Ariosto è per così dire la dimostrazione dell'identitàdi gioco e poesia .

Al termine Umanesimo siamo soliti unire nozioni meno colorite, magari più serie che a quello di Rinascimento. Eppure, considerando da vicino, vale anche per l'Umanesimo ciò che giàabbiamo osservato del carattere ludico del Rinascimento. Quasi ancora più di quest'ultimo, l'Umanesimo è riservato a un cerchio di iniziati e di intenditori. Gli umanisti coltivarono un ideale di vita e di spirito rigorosamente formulato. Anzi, mediante le loro antiche figurazioni pagane e mediante la lingua classica seppero dare espressione anche alla loro fede cristiana, introducendovi però in tal modo un accento fittizio di cosa non presa completamente sul serio. Quella lingua umanistica non seppe adattarsi bene al tono di Cristo. Calvino e Lutero non sopportarono in materia di cose sacre

il tono dell'umanista Erasmo. Erasmo: come tutto il suo essere porta l'impronta del gioco! Che irradia non soltanto dall'"Elogio della Pazzia" e dai "Colloqui", ma anche dalle "Adagia", dall'arguzia voluttuosamente scherzosa delle sue lettere, anzi talvolta perfino dalle sue opere più serie .

Chi fa sfilare davanti all'occhio della mente la folla dei poeti del Rinascimento, a partire dai Grands rhétoriqueurs d'ispirazione ancora borgognona come Molinet e Jean Lemaire de Belges, viene colpito ogni volta dall'abito propriamente ludico del loro spirito. Che si tratti di Rabelais o dei poeti della nuova pastorale come Sannazzaro o Guarino, o del ciclo di Amadis de Gaules che spinse ai limiti estremi il romanticismo epico in modo tale da attirarsi lo scherno di Cervantes, o che si tratti di un curioso miscuglio del genere scabroso con un serio platonismo come nel Heptaméron di Margherita di Navarra, ovunque scorgiamo un elemento di gioco che anzi appare quasi come l'essenza dell'opera. Perfino la scuola dei giuristi-umanisti, con la sua aspirazione a elevare il diritto a stile e bellezza, reca in sé quello spirito di gioco .

Se ora passiamo a esaminare anche la qualitàludica del Seicento ci si presenta ben presto naturalmente l'idea del barocco, e ciò nel significato più esteso che la parola ha via via acquistato irresistibilmente in questi ultimi venticinque anni, il significato cioè di qualitàgenerale di stile, la quale non solo risulta nell'architettura e nella scultura dell'epoca, ma determina altresì l'essenza della pittura, della poesia e perfino della filosofia, della politica e della teologia. Sebbene ci sia una grande differenza fra le idee generali suscitate dalla parola barocco, a seconda che guardiamo più alle figure variopinte e tumultuose del primo periodo o alla linearitàe alla solennitàdel periodo ulteriore, pure nell'insieme l'idea di barocco richiama una visione di cose coscientemente esagerate, appositamente impressionanti,

notoriamente fittizie. Le forme del barocco sono e rimangono nel senso più pieno della parola forme d'arte. Anche dove raffigurano le cose sacre, l'elemento forzatamente estetico si fa avanti con tanta indiscrezione che a noi moderni costa fatica di apprezzare un tal modo di esprimere il tema come una spontanea attuazione di un impulso religioso .

Questo bisogno di passare i limiti, proprio dell'etàbarocca, è solo spiegabile per il valore intensamente ludico dell'impulso creativo. Per poter ammirare Rubens, Vondel e Bernini e goderne spontaneamente, bisogna cominciare a non prendere completamente sul serio la loro forma d'espressione. Forse ciò vale per ogni poesia e ogni arte, e allora è provata una volta di più l'importanza del fattore ludico della cultura e viene confermato tutto quello che abbiamo asserito più avanti. Ma il barocco rivela particolarmente bene quell'elemento del gioco. Non staremo a chiederci in che misura l'artista stesso abbia preso sul serio la sua opera, anzitutto perché non è mai possibile sondarlo, e poi perché il suo sentimento soggettivo in proposito non sarebbe una norma giusta. Ugo Grozio, per esempio, era un uomo serissimo, di poco spirito e molto amante della verità. Dedicò il suo capolavoro, l'imperituro monumento del suo spirito, De iure belli ac pacis, al re di Francia, Luigi Tredicesimo. Quella dedica è un esempio della più ampollosa espressione barocca sul tema di un elogio del re giusto, e in quella giustizia Luigi avrebbe eclissato ogni grandezza romana. Diceva Grozio come cosa seria tutto questo? O mentiva, allora? No, lui pure non faceva altro che suonare sullo strumento dello stile contemporaneo .

Non si può quasi citare nessun altro secolo come il Seicento, in cui lo stile del tempo abbia lasciato un'impronta così profonda sullo spirito. Questo modellamento generale

della vita, dello spirito e dell'aspetto esteriore sullo stile del barocco, si manifesta con maggiore evidenza nella foggia del vestire. La moda nell'abito di parata maschile - giacché lì bisogna cercare lo stile - durante tutto il Seicento fa dei grandi salti. Verso il 1665 lo scostamento dal semplice, naturale e pratico ha raggiunto il suo limite estremo Le forme dell'abbigliamento sono esagerate al massimo grado: la piccola giubba arriva appena un poco sotto le ascelle, la camicia esce per tre quarti visibilmente fra giubba e calzoni; i quali sono diventati corti e larghi senza precedenti e neppure più riconoscibili nel cosiddetto rhingrave, apparentemente una sottanina. Sovraccarico di guarnizioni: nastri, fiocchi, trine, fino alle gambe, quel costume riesce a salvare la sua eleganza e dignitàsolo grazie al mantello, al cappello e alla parrucca .

Nei periodi più recenti della cultura europea si troveràa malapena un elemento che si presti tanto bene a indicare l'impulso ludico della cultura quanto la parrucca come era portata nel Seicento e nel Settecento. Ogni etàrimane piena di contrasti. Il secolo di Cartesio, di Port-Royal, di Pascal, e di Spinoza, di Rembrandt e di Milton, dell'intrepida navigazione, e della colonizzazione nell'oltremare, del commercio audace, della nascente scienza naturale dei grandi moralisti francesi, proprio quel secolo produce la parrucca. Verso il 1620 si passa dalla capigliatura corta alla lunga, poco dopo la metàdel secolo s'introduce la parrucca. Chiunque voglia passare per galantuomo, sia egli nobile, magistrato, militare, ecclesiastico o mercante, porta ben presto per gala la parrucca; perfino ammiragli la portano con la corazza. Giàfra il '60 e il '70 la parrucca a riccioli dimostra la forma più lussuosa ed esagerata. Si potrebbe definirla come un'esagerazione senza pari e ridicola di un impulso stilistico ed estetico. Ma così non si è detto ancora tutto; come fenomeno culturale la parrucca merita un'attenzione particolare .

Il punto di partenza della moda delle parrucche è naturalmente il fatto che la capigliatura lunga tosto esigeva dalla natura più di quel che la maggior parte degli uomini poteva produrre o mantenere. La parrucca è nata in origine come surrogato per una mancante abbondanza di chiome, cioè come imitazione della natura .

Non appena tuttavia l'uso della parrucca è diventato una moda generale, ecco che perde subito ogni pretesa di ingannevole imitazione di vera chioma, e allora diventa elemento stilistico .

Nel Seicento, non appena si inizia quella moda, siamo giàsul piano della parrucca stilizzata. La quale vuol essere nel senso più letterale della parola un inquadramento del volto, come la cornice di un quadro (uso questo, dell'incorniciare i quadri, che assume la sua forma tipica quasi nel medesimo tempo). Non serve a imitare, bensì a isolare, a nobilitare, a innalzare. E per questo la parrucca è la cosa più barocca di tutto il barocco. Nella parrucca a riccioli le dimensioni si fanno iperboliche, ma l'insieme conserva una disinvoltura, una grazia, anzi un'ombra di maestàche si confanno perfettamente allo stile del giovane Luigi Quattordicesimo. Qui si è ottenuto davvero un effetto di bellezza, conviene riconoscerlo a dispetto di tutte le dottrine artistiche: la parrucca a riccioli è arte applicata. Del resto non bisogna dimenticare che per noi, contemplatori dei ritratti del tempo, l'illusione è più grande di quanto non possa essere stata per i contemporanei che vedevano le parrucche portate da uomini vivi .

L'effetto che ha su di noi la parrucca, nei quadri e nelle stampe, è senza dubbio lusinghiero, e noi dimentichiamo con questo il rovescio disgustoso, la generale sporcizia del tempo .

L'uso della parrucca è tanto curioso non solo perché, per quanto poco naturale, imbarazzante e malsana possa essere la parrucca, tale uso ha tenuto il campo per un secolo e mezzo, e dunque non può essere sbrigato come mero capriccio di moda, ma pure perché si scosta in modo rimarchevole da una capigliatura naturale, e viene sempre più stilizzato. Stilizzazione che si attua con l'aiuto di tre cose: riccioli rigidi, cipria e fiocco. Fin dai primi anni del Settecento la parrucca viene portata di regola solo con cipria bianca. Anche questo effetto ci risulta indubbiamente molto abbellito nelle immagini che ce ne restano. Non è possibile stabilire quale possa essere stata la causa psicologico-culturale di questa costumanza. Dopo la metàdel Settecento cominciano gli arrangiamenti della parrucca con rigidi ricci regolari sopra gli orecchi, col ciuffo tirato molto su e col fiocco che lo lega dietro sul capo. Ormai si è rinunciato a ogni apparenza di imitazione della natura, la parrucca è diventata un ornamento .

Conviene sottolineare ancora due cose. Le donne portano la parrucca solo in caso di bisogno, ma la loro pettinatura segue, nei grandi tratti, la moda maschile, con cipria e con una stilizzazione che verso la fine del Settecento raggiunge il suo apice. E il secondo punto è questo: il dominio della parrucca non è stato assoluto. Mentre, da un lato, nel teatro perfino le parti degli eroi antichi vengono recitate con la parrucca del giorno, dall'altro si raffigurano, sin dall'inizio del Settecento, molte persone, specialmente giovanotti, coi capelli naturali, lunghi, soprattutto in Inghilterra. Ciò significa una tendenza a disinvoltura e scioltezza, una voluta noncuranza, tradisce insomma una ingenua naturalezza che durante tutto il Settecento, a partire da Watteau, si oppone al cerimonioso e al ricercato. L'esame di questa tendenza anche in altri campi della cultura, costituirebbe un lavoro attraente e importante; si scoprirebbero innumerevoli rapporti col gioco, ma

quell'esame ci porterebbe troppo lontani (4). Quello che qui ora importa notare è il fatto che il fenomeno della parrucca, come moda di lunga durata, non può essere definito meglio che come una delle evidenti manifestazioni del fattore ludico nella cultura .

La Rivoluzione francese ha segnato la fine della parrucca, senza tuttavia che questa moda cadesse in disuso da un giorno all'altro.

Ma anche a questa trasformazione, in cui si riflette un capitolo importante della storia della cultura, possiamo solamente accennare di sfuggita .

Se possiamo assegnare al barocco un vivo elemento di gioco, ciò vale tanto più per il periodo seguente del rococò. Infatti in questo stile, l'elemento ludico fiorisce così esuberante che la definizione stessa del fenomeno rococò non può quasi fare a meno dell'aggettivo: giocoso. Da gran tempo rococò ed elemento ludico valgono come sinonimi. Ma non si racchiude nel concetto stesso di stile in generale il riconoscimento di un certo elemento ludico?

Non è forse inerente alla nascita di ogni stile un giocare dello spirito o della forza creativa? Uno stile vive delle stesse cose di cui vive il gioco: di ritmo, armonia, alternazione e ripetizione, ritornello e cadenza. Le nozioni di stile e moda sono più affini di quello che un'estetica ortodossa voglia ammettere in generale. In una moda l'impulso estetico di una comunitàviva è mescolato a passioni ed emozioni: civetteria, vanità, fierezza; in uno stile quell'impulso estetico viene cristallizzato nella sua purezza. Stile e moda, e con loro gioco e arte, di rado si sono avvicinati tanto come nel rococò, o come deve essere accaduto nella cultura giapponese. Sia che pensiamo alla porcellana di Sassonia o all'idillio pastorale, più raffinato e

intenerito che mai per l'innanzi, sia che pensiamo alla decorazione degli interni o a Watteau e a Lancret, sia al candido esotismo che gioca con immagini stimolanti o sentimentali di turchi, di indiani o di cinesi, l'impressione di un autentico elemento ludico non ci abbandona mai. Questa qualitàdi gioco della cultura settecentesca ha però radici molto più profonde. La politica, che era politica di gabinetto, d'intrighi e di avventure, non è mai stata né prima né dopo tanto realmente un gioco. Ministri plenipotenziari o sovrani stessi, fortunatamente ancora limitati nell'effetto delle loro rischiose azioni dalla poca elasticitàdello strumento di governo e dall'efficienza ristretta dei mezzi della potenza senza troppi pensieri d'indole sociale o economica e indisturbati da fastidiose istanze corresponsabili - con un sorriso grazioso e in termini cortesi espongono in prove mortali la forza e il benessere dei loro paesi, come se rischiassero un alfiere o un cavallo sulla scacchiera. Spinti da presunzione personale e da aspirazione a glorie dinastiche, talvolta illusi di essere "il buon principe", quegli uomini mettono in opera abili macchinazioni con i coefficienti relativamente ancora stabili del loro potere .

A ogni pagina della vita culturale del Settecento incontriamo quello spirito ingenuo di emulazione di clan e di misteriosità, che si rivela nelle accademie di letteratura e di disegno, nella mania delle raccolte di raritàe di scienza naturale, nella tendenza a societàsegrete, nel gusto per i circoli intimi e per le conventicole. Manifestazioni che nascono tutte da un atteggiamento di gioco. Il che non significa che non avessero alcun valore; anzi, proprio lo slancio del gioco e la dedizione non temperata da dubbi le resero particolarmente fertili per la cultura. Lo spirito letterario e scientifico di controversia, che affascina e diverte il pubblico eletto internazionale che vuole prendervi parte, è altrettanto scherzoso di natura. Il pubblico

grazioso per cui Fontenelle scrisse i suoi Entretiens sur la pluralité des mondes, si schiera in campi e partiti a proposito di ogni argomento del giorno. Tutto l'apparato della letteratura è composto di figure da gioco: pallide astrazioni allegoriche, vuole frasi etiche. Il capolavoro di fantasia poetica scherzosa, il Rape of the Lock di Pope, non poté nascere che proprio in quel tempo .

La nostra era si è resa conto solo lentamente dell'alto valore dell'arte settecentesca. L'Ottocento aveva perduto il senso per quelle qualitàludiche, e non si era accorto della serietàche anch'esse celavano. Nelle eleganti e lussureggianti giravolte dell'ornamento rococò, che come un'illustrazione musicale nasconde la linea retta, l'Ottocento non vide altro che denaturazione e debolezza. Non capì che lo spirito stesso del Settecento aveva cercato consapevolmente, in quel gioco di motivi ornamentali, una vita di ritorno alla natura, sebbene in forma stilizzata .

L'Ottocento trascurò che nei capolavori dell'architettura, prodotti in gran numero anche da quel Settecento, l'ornamento non intaccava affatto la severa forma architettonica stessa, cosicché l'edificio conservava tutta la nobile dignitàdelle sue proporzioni armoniche. Pochi periodi artistici hanno saputo tenere in un equilibrio tanto felice il sacro e il giocoso come seppe farlo il rococò. In poche altre etàè stata poi raggiunta tanta uniformitàfra l'espressione plastica e quella musicale .

Sarà superfluo sostenere qui, ancora una volta, l'essenziale qualitàludica della musica in generale. La musica è la più pura e più alta manifestazione della facultas ludendi stessa. Non saràesagerato ascrivere la non eguagliata importanza del Settecento come periodo musicale, soprattutto all'equilibrio fra la qualitàludica e la pura qualitàestetica della musica di allora .

La musica come puro fenomeno acustico era a quei tempi arricchita, rafforzata e raffinata in molti modi, grazie al perfezionamento degli strumenti, all'invenzione di altri nuovi, e all'importanza maggiore della voce femminile nelle esecuzioni, eccetera. A mano a mano che la musica strumentale vinceva terreno a scapito della musica vocale, andava pure diminuendo la sua servitù alla parola, e così la musica veniva rafforzando la propria posizione di arte indipendente. Anche come fattore estetico la sua importanza si accrebbe in varie maniere. Il suo valore come elemento di cultura, aumentava col crescere della laicizzazione della vita sociale. Era sempre più frequente l'esercitazione della musica per se stessa .

Non risolveremo qui il fatto se le differenze con oggi che ora enunciamo le abbiano nociuto o favorito: la produzione di opere musicali rimaneva ancora prevalentemente una produzione d'occasione, in rapporto con liturgia o feste laiche (si pensi all'opera di Bach); la musica d'arte non godeva ancora affatto quella popolaritàche epoche più recenti dovevano conferirle .

Se vogliamo ora contrapporre, come abbiamo fatto poc'anzi, il valore puramente estetico della musica al suo valore ludico, questa distinzione più o meno risulteràcome segue. Le forme musicali stesse sono forme di gioco. La musica si basa su assoggettamento volontario a un sistema di regole convenzionali riferentisi a tono, misura, melodia e armonia e su una severa applicazione di un tale sistema. (Fatto che resta valido anche làdove si abbandonano tutte le regole riconosciute sinora). Questi sistemi di valori musicali risultano differenti, com'è noto, a seconda dei tempi e dei paesi. Non ci sono mire o forme acustiche uniformi che leghino la musica dell'Oriente con quella dell'Occidente, o quella del Medioevo con quella di oggi. Ogni cultura ha la sua propria convenzione musicale, e di solito l'orecchio non

sopporta che le forme acustiche alle quali è educato. Col suo carattere multiforme dimostra una volta di più che la musica è in essenza un gioco, cioè una convenzione di regole assolutamente obbliganti - anche se valide solo entro limiti ben definiti -, senza scopo utile, ma con un effetto di piacere, svago, gioia, ed elevazione. L'indispensabilitàdi seria educazione, l'esatta stipulazione di un canone del consentito, la pretesa di ogni musica a valere unicamente come norma estetica; tutti questi sono tratti tipici per la qualitàludica della musica. Proprio per questa qualitàessa è molto più severa nelle sue prescrizioni che non l'arte figurativa. Una trasgressione della regola del gioco annulla il gioco stesso .

In periodi arcaici la musica è sentita come potenza santificante, come eccitazione emotiva, e come gioco. Solo molto tardi vi si introduce un quarto modo di apprezzamento consapevole: la musica sentita come plenitudine dell'anima, come espressione di una data sensazione di vita; insomma, come arte nel significato moderno. Se osserviamo in quale modo il Settecento, portato a interpretare esclusivamente l'emozione musicale come imitazione immediata di gridi animaleschi, esprimeva ancora in parole povere e insufficienti questo apprezzamento , allora è chiaro forse che cosa intendevamo più sopra parlando di un equilibrio fra l'elemento ludico e l'elemento estetico della musica settecentesca. Ancora per Bach e per Mozart la musica altro non era che il più nobile di tutti i passatempi (diagoge,

secondo quanto scrisse Aristotele), e la più raffinata di tutte le destrezze; e fu proprio quella divina ingenuitàche portò la musica a incomparabile perfezione .

Nonostante una prima opposta apparenza, non c'è motivo di negare al periodo seguente quella qualitàludica che di

buon grado si riconosceràall'epoca del rococò. Nell'etàdel rinnovato classicismo e del nascente romanticismo a prima vista dominano forse a tal segno la cupa serietà, la malinconia e le lacrime, che sembra molto difficile scovarvi ancora qualche elemento ludico .

Guardando meglio, tuttavia, scorgiamo il contrario. Se mai si volesse dire che stile e gusto di un'epoca sono nati nel gioco, si deve dirlo appunto per lo stile e il gusto della cultura europea nella seconda metàdel Settecento. Ciò vale tanto per il nuovo classicismo quanto per l'ispirazione dei romantici. Lo spirito europeo nei suoi ripetuti ripieghi sull'antichità, ha sempre cercato e trovato nella cultura classica proprio quello che si addiceva all'indole del suo tempo. Pompei rifiorì al momento giusto per arricchire e fecondare coi nuovi motivi di una lieve antichitàun'etàche propendeva a uno stile di grazia classica irrigidita. Il classicismo dell'architettura e della decorazione interna inglese, come quello degli Adams, di Wedgwood, e di Flaxman, è nato dallo spirito giocoso del Settecento .

Il romanticismo ha avuto tanti aspetti quanti modi di manifestarsi. Considerando particolarmente le sue origini nel Settecento, si potrebbe definirlo come un bisogno di trasportare la vita estetica ed emotiva in una sfera immaginaria del passato, dove le figure sono non chiaramente delineate ma dense di misteriositàe di orrore. Giàda tale delimitazione di uno spazio immaginario si manifesta il senso del gioco. Ma c'è di più: nei fatti storici stessi si vede come il romanticismo nasce nel gioco e dal gioco. Leggendo bene le lettere di Horace Walpole, nelle quali quel processo ci si svolge per così dire davanti agli occhi, scopriamo che nei suoi concetti e nelle sue convinzioni egli rimane in fondo molto classicheggiante. Il romanticismo che si incorporò in lui più che altrove gli rimase sempre un hobby, un gusto. Egli scrive un po' per

capriccio, un po' per nostalgia il suo Castle of Otranto, primo saggio goffo di romanzo che mette in scena un Medioevo spaventevole. La baraonda di antichitàgotiche di cui riempie la sua casa a Strawberry Hill, ha per lui il senso non di arte né di reliquie, ma di curiosità. Egli stesso non si perde affatto nel suo goticismo che ha per lui il significato di trastullo e di bagattella, e lo deride anzi in altri. Non fa che giocare un po' con stati d'animo .

Contemporaneamente al goticismo acquista terreno il sentimentalismo. Il predominio del sentimentalismo durante un venticinquennio o più, in un mondo le cui azioni e i cui pensieri miravano a ben altre cose, è perfettamente paragonabile al predominio dell'ideale di amore cortese nel dodicesimo e tredicesimo secolo. Tutta una societàeletta si adatta allora a un ideale fittizio e ricercato di vita e d'amore. Ma la societàeletta del tardo Settecento è molto più ampia di quella del mondo feudale-nobile da Bertrand de Born a Dante. Giàpredominano in essa l'elemento borghese e condotta e mentalitàborghesi. In essa agiscono concetti sociali e pedagogici. Eppure il processo culturale stesso è simile a quello di cinque secoli prima. Tutte le emozioni della vita personale, dalla culla alla tomba, vengono coltivate a forma d'arte. Tutto gira attorno all'amore e al matrimonio, i quali implicano però automaticamente ogni altro stato e relazione umani: l'educazione, il rapporto fra genitori e bambini, le emozioni per malattie e guarigioni, la morte e il lutto per i defunti. Il sentimento regna nella letteratura, ma l'esistenza reale si conforma fino a un certo punto alle esigenze del nuovo stile di vita .

Più che mai è appropriata qui la domanda: fino a che punto la cosa era seria? Chi dunque ha professato e subito lo stile del tempo con più serietà: gli umanisti e gli uomini del barocco, o i romantici e i sentimentali del Settecento?

Indubbiamente i primi sono stati convinti più profondamente dell'incontestabile valore normativo dell'ideale classico di quanto i goticisti di poi fossero convinti del valore d'esempio e d'impegno della loro visione più vaga su un passato sognato. Una Totentanz di Goethe, certamente è fantasia capricciosa e null'altro. Per il sentimentalismo però il caso è un po' diverso che per la mania delle forme medievali. Quando i magistrati del Seicento si facevano ritrarre in vesti antiche o si lasciavano lodare in forma poetica come esemplari di virtù civile romana, non era altro che una mascherata. Il drappeggiarsi nelle pieghe dell'antichitàrimase un gioco, non trattandosi affatto di una seria imitazione di vita antica. Mentre al contrario i lettori di "Julie" e di "Werther" hanno fatto invece davvero qualche tentativo di vivere secondo il codice di emozione e di espressione del loro ideale .

Cioè: il sentimentalismo era, molto più della posa antica dell'Umanesimo e dell'etàbarocca, sacrosanta serietà, sincera imitazione. Che uno spirito tanto emancipato come Diderot potesse godere senza restrizioni delle eccessive esibizioni sentimentali della "Maledizione Paterna" di Greuze, e che Napoleone potesse venerare la poesia di Ossian, sembra provare il carattere serio del sentimentalismo .

Eppure non è possibile ignorare un pronunciato fattore ludico nel sentimentalismo del Settecento. Il bisogno di vivere e di pensare sentimentalmente non può essere stato molto profondo. A mano a mano che ci avviciniamo al nostro proprio periodo di cultura, diventa più difficile distinguere la qualitàdegli impulsi culturali. Al nostro dubbio: serietào gioco, si mescola più di prima il sospetto di ipocrisia e di affettazione. Orbene, incontrammo giàanche nel gioco sacrale delle culture arcaiche, quell'equilibrio labile fra le due nozioni: "fare sul serio" e "fare soltanto per scherzo", e

vi trovammo pure l'innegabile presenza di una simulazione. Anzi nel concetto di santitàdovemmo far posto al fattore ludico. A maggior ragione dobbiamo ammettere tale ambiguitàper le esperienze culturali d'indole non sacrale .

Perciò nulla c'impediràdi qualificare tuttavia come vero e proprio gioco un fenomeno culturale che viene sorretto da una buona dose di serietà. Più che mai questo vale per il romanticismo nel senso più largo della parola e per quella curiosa espansione d'animo che l'ha accompagnato e soddisfatto per qualche tempo: il sentimentalismo .

L'Ottocento sembra lasciar poco posto alla funzione ludica come fattore nel processo culturale. Tendenze che sembrano escluderla hanno preso di più in più il sopravvento. Giànel Settecento lo spirito sociale si era ispirato alla fredda e prosaica nozione utilitaria (mortale per l'idea del barocco) e all'ideale borghese di prosperità. Verso la fine di quel secolo la rivoluzione industriale, con la sua sempre crescente effettivitàtecnica, cominciò a rafforzare quelle tendenze. Lavoro e produzione assurgono a ideale, anzi quasi a idolo. L'Europa indossa il vestito da lavoro. Senso sociale, tendenza educativa e giudizio scientifico diventano le dominanti del processo culturale. Quanto più progredisce l'enorme processo industriale e tecnico, dalla macchina a vapore fino all'elettricità, tanto più tale processo crea l'illusione che proprio in esso consiste il progresso della civiltà. Il che rende possibile quell'umiliante equivoco secondo il quale le forze economiche e l'interesse economico determinerebbero e dominerebbero il corso del mondo. La sopravvalutazione del fattore economico nella societàe nello spirito umano era in certo senso il frutto naturale del razionalismo e dell'utilitarismo i quali avevano ucciso il mistero e dichiarato l'uomo assolto da colpa e da peccato. Ma si dimenticò di liberare l'uomo anche da stoltezza e da

grettezza, ed egli sembrava destinato e appropriato a riformare il mondo sul modello della propria banalità.

Così fu l'Ottocento, visto dal suo lato peggiore. Le grandi correnti del suo pensiero si opponevano quasi tutte diametralmente al fattore ludico nella vita sociale. Né il liberalismo, né il socialismo gli offrirono terreno favorevole. La scienza sperimentale e analitica, la filosofia, l'utilitarismo politico e il riformismo politico, la corrente della scuola di Manchester, ecco altrettante attivitàprofondamente serie. E quando in arte e letteratura si estinse il trasporto romantico, parve che anche lì, col realismo e col naturalismo e soprattutto coll'impressionismo, regnassero forme espressive che erano più estranee al gioco di tutto ciò che per l'innanzi aveva fiorito nella cultura. Se mai vi sia stato secolo che abbia preso sul serio se stesso e tutto il creato, quello è stato proprio l'Ottocento .

Ci sembra difficile negare il generale moto verso un tono serio della cultura come fenomeno ottocentesco. Questa cultura è molto meno giocata di quella dei periodi precedenti.

Le forme esteriori della vita non "rappresentano" più un ideale di vita elevata come avevano rappresentato ancora al tempo dei calzoni a tre quarti, della parrucca e della spada. E' quasi impossibile citare un sintomo di questa rinuncia all'elemento ludico che sia più evidente della diminuzione di fantasia nei costumi maschili. La Rivoluzione porta qui un mutamento come di rado capita di osservare nella storia della cultura. I calzoni lunghi, usati prima in parecchi paesi come costume di contadini, pescatori o marinai, e perciò anche di figure della "Commedia dell'Arte", diventano d'un tratto abito signorile, insieme alla capigliatura indomita, la quale deve esprimere la foga della Rivoluzione (6) .

Se anche la moda fantastica ha ancora le sue ultime convulsioni negli eccessi degli incroyables, se anche essa trova sfogo nel costume militare dell'epoca napoleonica (vistoso, romantico, scomodo), tuttavia è finita ormai la manifestazione esteriore di signorilitàgiocata. Il costume maschile si fa di più in più incolore e informe, e sempre meno soggetto a modificazioni. Il signore che un tempo sfoggiava la sua nobiltàe dignitàcon l'abito di cerimonia ormai si è fatto un uomo serio. Nella foggia del vestire non recita, non gioca più l'eroe. Col cilindro egli si mette in testa il simbolo e la corona della propria serietà. Solo in piccole variazioni e stravaganze come nei calzoni tesi, nella cravatta larga, nei colletti altissimi, il fattore ludico si fa valere ancora nel costume maschile alla prima metàdell'Ottocento .

In seguito si perdono anche gli ultimi elementi del senso decorativo, lasciando deboli tracce solamente nell'abito di gala.

Spariscono i chiari colori variopinti, il panno cede il posto alle ruvide stoffe di origine scozzese, la giubba a coda conclude come abito di cerimonia e da cameriere la sua secolare evoluzione e cede il posto al completo di oggi. I mutamenti della moda maschile, fuorché per il costume sportivo, si fanno sempre più impercettibili. In un abito del 1890 si farebbe oggi una figura buffa soltanto per occhi esperti.

Si badi a valutare dovutamente questo processo di livellamento e di irrigidimento del costume maschile come fenomeno culturale. Vi si esprime tutto quel profondo evolversi di spirito e di vita sociale dalla Rivoluzione francese in qua .

E' naturale, in fondo, che l'abito femminile, o meglio il costume delle signore (perché qui si tratta di un ceto eletto che "rappresenta" la cultura) non partecipi alla semplificazione e alla banalizzazione dell'abito maschile. Il fattore estetico e la funzione del fascino sessuale sono così importanti nell'abito femminile (diversamente che negli animali!) che il suo sviluppo comporta problemi completamente diversi. Se dunque non ci stupisce il fatto in sé, che il costume delle signore dalla fine del Settecento subisce un'evoluzione assai diversa da quella subita dal costume maschile molto curioso tuttavia è il fatto seguente .

Malgrado tutte le satire e le bottate, a parola o in immagine, a partire dal Medioevo l'abito femminile ha avuto molto meno cambiamenti di forme e molto meno eccessi di quello degli uomini .

Il che diventa manifesto se si pensa, per esempio, ai secoli dal 1500 al 1700: violenti e continui mutamenti nell'abito maschile, un alto grado di stabilitàin quello delle donne. Cosa che si spiega fino a un certo punto: la sottana che giunge ai piedi e il corpetto, limitati più severamente dal decoro e dalla tradizione morale, permettevano molto meno variazioni di quanto non permettessero gli elementi dell'a bito maschile. Solo verso la fine del Settecento il costume femminile comincia a "giocare" .

Mentre le pettinature altissime sono ispirate al rococò, il romanticismo viene celebrato con lo stile pseudonegletto dallo sguardo languido e dai capelli sciolti, e con le braccia nude (che sono venute in voga molto più tardi della giàmedievale scollatura). A partire dalle merveilleuses nel tempo del Direttorio, l'abito delle signore supera di continuo quello degli uomini in mutamenti e stravaganze. Eccessi come la crinolina nel 1860 circa e la tournure del 1880 non si erano quasi visti nell'abito femminile dei secoli

precedenti. Solamente sullo scorcio del nuovo secolo s'inizia quell'importantissima corrente della moda che riporta il vestito femminile a semplicitàe naturalezza maggiori di quelle che le erano state proprie fin dal 1300 .

Concludendo si può dire dell'Ottocento che in quasi tutte le sue manifestazioni culturali il fattore ludico resta molto in disparte. L'organizzazione tanto spirituale quanto materiale della societàottocentesca impediva un'azione visibile del fattore ludico. Gli uomini avevano ormai un'eccessiva consapevolezza dei loro interessi e delle loro aspirazioni. Essi credevano di aver giàsuperato l'etàdell'infanzia e si applicavano con studio scientifico al proprio benessere terrestre. Gli ideali di lavoro, di educazione e di democrazia lasciavano a malapena posto all'eterno principio del gioco .

Così si avvicina ora la questione finale delle nostre considerazioni: quanto vale il fattore ludico nella vita culturale odierna ?

Capitolo 12

L'ELEMENTO LUDICO NELLA CULTURA ODIERNA

Non vogliamo ora perdere del tempo a domandarci che cosa si debba intendere per "odierno". Si capisce che il tempo di cui parliamo è sempre giàun passato storico, un passato che si sgretola dietro a noi a mano a mano che ce ne allontaniamo maggiormente. Fenomeni che nella coscienza dell'uomo giovane contano giàcome "in un tempo passato", appartengono per il più anziano ancora alla nozione del "tempo nostro", non perché egli ne conserva dei ricordi personali, ma perché la sua cultura vi partecipa ancora .

Ma questo non dipende solo dalla generazione a cui apparteniamo ma altresì dall'erudizione che abbiamo. Un uomo indirizzato storicamente di solito comprenderànella sua nozione di "moderno" o di "odierno" un brano più grande del passato che non colui che vive nella miopia del momento. Il termine "cultura odierna" viene dunque usato qui con un margine largo che ha i suoi limiti fino a molto addentro nell'Ottocento .

Si tratta di sapere se la cultura in cui viviamo si sviluppa sempre nelle forme del gioco. In quale senso lo spirito ludico ispira l'uomo che crea e subisce quella cultura? Il secolo precedente, a nostro vedere, aveva sacrificato molti

di quegli elementi ludici che distinsero tutti i secoli anteriori. Orbene, si è ristabilito quel deficit, o è aumentato invece? A prima vista parrebbe che un importantissimo fenomeno di compensazione abbia più che rimediato alla perdita di forme ludiche nella vita sociale. Lo sport come funzione civile ha sempre più esteso il suo significato nella vita sociale e ha attratto nel suo dominio sempre nuovi campi d'azione .

Gare di abilità, di forza e di resistenza da tempi remoti hanno occupato un posto importante in ogni cultura, sia in rapporto al culto, sia puramente come giochi di ragazzi e come svago festivo .

La societàfeudale del Medioevo fece veramente particolare attenzione soltanto al torneo. Nella sua fortissima drammatizzazione e nel suo addobbo aristocratico il torneo non può essere chiamato un semplice sport. Perché adempiva nel medesimo tempo una funzione teatrale. Soltanto un piccolo gruppo scelto vi partecipava attivamente. In generale l'ideale ecclesiastico sopprimeva l'apprezzamento dell'esercizio fisico e della giocosa prova di forze, fuorché come elemento dell'educazione aristocratica; sebbene la scienza delle costumanze popolari ci mostri con fatti innumerevoli quanto spesso e volentieri anche la gente medievale si misurasse in giochi. Né l'ideale di educazione dell'Umanesimo, né l'ideale severamente moralistico della Riforma e della Controriforma, erano adatti a riconoscere giustamente il gioco e l'esercizio fisico come valori culturali. Fino al Settecento la loro posizione nella vita non cambia sensibilmente .

Le forme essenziali della gara sportiva sono necessariamente costanti e antichissime. In alcune la prova di forza o di velocitàcome tale sta in primo piano. Ne fanno parte le corse a piedi o sui pattini, su carri o a cavallo, il

sollevamento di pesi, il tiro a segno, eccetera. Sebbene si sia sempre fatto a chi corresse, remasse o nuotasse meglio, o si tuffasse per più tempo (tenendo l'un l'altro sott'acqua, come nel Beowulf), pure queste forme di competizione assumono, in grado ristretto, il carattere di giochi organizzati. Tuttavia nessuno esiteràa chiamarle dei giochi a causa del loro principio agonale stesso. Ci sono tuttavia anche delle forme che si sviluppano da sé a giochi organizzati con un sistema di regole. Il che vale soprattutto per i giochi a palla .

Qui importa proprio il passaggio da svago occasionale a ben organizzato funzionamento di circoli e competizioni. Sui quadri olandesi del Seicento si vedono gli uomini giocare diligentemente a pallamaglio, ma a saper mio poco si conosce di un'organizzazione qualsiasi del gioco in circoli o in gare appositamente indette. E' evidente che una tale organizzazione stabile si avvera più facilmente per giochi nei quali un gruppo gioca contro l'altro .

Anche questo processo è vecchio quanto il mondo: il villaggio si misura col villaggio, la scuola con la scuola, il quartiere col quartiere. Sono soprattutto i grandi giochi a palla che richiedono un esercitato gioco d'insieme di squadre permanenti, ed è proprio da loro che nasce lo sport moderno. Il fatto che questo fenomeno ha preso inizio nell'Ottocento inglese si spiega fino a un certo punto, pur restando inindagabile e indimostrabile il fattore della tipica indole inglese che indubbiamente ha agito in quel processo . Altrettanto certamente vi hanno collaborato qualitàparticolari della societàinglese. L'autonomia locale rafforzava lo spirito di unitàinterna e di solidarietà. La mancanza dell'esercizio militare obbligatorio e generale favoriva l'occasione e il bisogno di libero esercizio fisico. Lo stesso effetto avevano le forme della vita scolastica, mentre infine la natura del terreno e il paesaggio che nei prati

comunali, nei commons, offrivano i più bei campi da gioco devono aver avuto un'enorme importanza .

Lo sviluppo dello sport dall'ultimo quarto dell'Ottocento in qua, promuove il fatto che il gioco viene preso sempre più sul serio .

Le regole si fanno più severe e più studiate nelle finezze. Si raffina la qualitàdelle esibizioni. Tutti conoscono le stampe della prima metàdell'Ottocento raffiguranti giocatori di cricket col cilindro in testa. Esempio che non occorre illustrare .

Ebbene, con la sempre crescente sistemazione e col disciplinamento del gioco, va perduto alla lunga qualche cosa della pura qualitàludica. Il che si vede nella distinzione fra professionisti e amatori. Il gruppo che gioca espelle quelli per cui il gioco non è più gioco e che, sebbene di maggiore capacità, cedono all'elevatura dei veri giocatori. L'atteggiamento del giocatore per professione non è più un vero e proprio atteggiamento ludico, la spontaneitàe l'idea di passatempo non valgono più per lui. A poco a poco nella societàmoderna lo sport si allontana dalla pura sfera del gioco, e diventa un elemento sui generis, non più gioco, ma nemmeno serietà. Nella vita odierna lo sport occupa un posto al lato del processo propriamente culturale, il quale si svolge senza di lui. Nelle culture arcaiche le gare rientravano nelle feste sacrali. Erano indispensabili come operazioni sacre e santificanti. Questo nesso col culto è andato completamente perduto nello sport moderno. Il quale è ormai decisamente non consacrato e non ha neppure un rapporto organico con la struttura della società, neppure se un'autoritàstatale ne prescrive la pratica. Lo sport è assai più una manifestazione indipendente d'istinti agonali che un fattore di fertile coscienza sociale. La perfezione con cui la tecnica sociale

moderna sa aumentare l'effetto esteriore di dimostrazioni di massa, non cambia nulla al fatto che né le Olimpiadi, né l'organizzazione dello sport alle universitàamericane, né le molto propagate competizioni internazionali, possono elevare lo sport a un'attivitàcreatrice di stile e di cultura. Pur essendo importantissimo per partecipanti e spettatori, esso rimane una funzione sterile in cui è morto in gran parte il tradizionale fattore ludico .

Questa concezione si oppone diametralmente all'opinione corrente secondo la quale lo sport sarebbe l'elemento ludico per eccellenza nella nostra cultura. Mentre ha perduto invece il meglio della sua qualitàdi gioco. Il gioco è diventato piuttosto una serietàda cui è svanita più o meno ogni disposizione ludica. Merita attenzione il fatto che questo spostamento verso la serietàha trascinato anche i giochi non atletici, particolarmente quelli del calcolo razionale come il gioco a scacchi e quello delle carte .

Nei giochi da tavoliere, importanti giàpresso i popoli primitivi, si trova fin dall'inizio un elemento di serietà, anche quando si tratta di giochi d'azzardo (il gruppo dunque della roulette). Non è possibile avere qui uno stato d'animo lieto, specialmente làdove non interviene il puro caso, come nel gioco a dama, a scacchi, dell'assedio, a mulinello, eccetera. Tuttavia questi giochi in sé rientrano perfettamente nella definizione del gioco .

Soltanto nell'etàpiù recente la pubblicitàcoi campionati ufficiali, con le gare pubbliche, con la registrazione dei records, col notiziario sportivo che la stampa redige in un proprio gergo letterario, ha incorporato nello sport tutti questi giochi che richiedono un ragionamento, tutti giochi al tavoliere, le carte comprese .

Il gioco alle carte differisce dal gioco al tavoliere poiché per le carte non è mai completamente escluso il caso. Quando sono giochi di azzardo le carte hanno sempre, come sfera e occupazione spirituale, affinitàcoi dadi; e perciò il gioco alle carte si presta poco alla formazione di circoli o a gare pubbliche. Quando richiedono invece un certo ragionamento si prestano molto bene a quelle gare. Proprio qui la crescente serietàsi manifesta in modo chiaro. Dai giochi dell'ombra e del quadriglio passando per il whist fino al bridge, il gioco alle carte attraversa un processo di crescente raffinamento, ma soltanto al bridge la moderna tecnica sociale si è impadronita del gioco. Grazie a manuali e sistemi, grandi maestri e allenatori professionali si è creata una questione di sacrosanta serietà. Una recente notizia sulla stampa calcolava le entrate annuali della coppa Culberston a più di 200000 dollari. Come mania prolungata e generale il bridge assorbe quotidianamente quantitàenormi di energia spirituale, a pro o a danno degli uomini. Di una nobile diagoge nel senso che Aristotele conferiva a quella parola, si può parlare difficilmente in questo caso, è un'attivitàassolutamente sterile che acuisce solo unilateralmente le facoltàspirituali e non arricchisce l'anima che avrebbe potuto essere meglio applicata, ma forse sarebbe applicata peggio altrimenti. Il posto che il bridge occupa nella vita odierna sta a significare apparentemente un rafforzamento dell'elemento ludico nella nostra cultura. In realtànon è affatto così. Per giocare veramente l'uomo, quando gioca, deve ritornare bambino. E possiamo affermare ciò della dedizione a un così estremamente raffinato gioco d'ingegnositàe d'abilitàquale il bridge? In caso contrario manca a questo gioco la sua qualitàessenziale .

Il tentativo di saggiare il confuso giorno d'oggi nella sua qualitàludica, ci porta di continuo a conclusioni contrastanti .

Nello sport avevamo da fare con un'attività, conscia e riconosciuta come gioco, ma portata tuttavia a un grado tale di organizzazione tecnica, d'attrezzamento materiale e di ponderazione scientifica, che nel suo esercizio collettivo e pubblico minaccia di andar perduta la vera sfera di gioco. Mentre di fronte a questa tendenza del gioco a convertirsi in serietà, vediamo dei fenomeni che apparentemente significano il fatto contrario. Occupazioni causate da interesse, da necessitào bisogno, che dunque in origine non rivelano una forma ludica, svolgono in un secondo tempo un carattere che non si può quasi fare a meno di chiamare un carattere di gioco. La validitàdell'azione si limita a un ambito chiuso in sé, e le regole che valgono làdentro perdono la loro finalitàgenerale. Nel caso dello sport abbiamo dunque un gioco che s'irrigidisce a serietà, ma viene considerato ancora un gioco, nel caso seguente abbiamo un'occupazione seria che degenera a gioco ma continua a valere come serietà. Ambedue i fenomeni sono uniti dal forte senso agonale che domina il mondo in forme diverse da quelle una volta dominanti .

A quel rafforzarsi del senso agonistico che spinge gli uomini verso il gioco collabora un fattore esterno che in fondo è indipendente dal livello di cultura: il fatto che in ogni campo e con tutti i mezzi lo scambio fra gli uomini è diventato tanto più facile. Tecnica, pubblicitàe propaganda provocano ovunque la competizione e rendono possibile la soddisfazione di quell'impulso. La competizione commerciale non appartiene ai giochi originari, antichissimi e sacri. Nasce solo quando il commercio comincia a creare campi d'azione entro i quali si deve tentare di superare un altro, di carpirgli l'iniziativa. Regole limitanti, cioè le abitudini commerciali, sono tosto indispensabili entro quell'ambito. Fino a epoca relativamente tarda la competizione commerciale mantiene un aspetto primitivo .

Solo col traffico moderno, con la propaganda commerciale e la statistica essa diviene intensiva. Era inevitabile che il concetto di record, nato nello sport, guadagnasse terreno anche nella vita commerciale. Record nell'odierno significato corrente fu in origine l'annotazione che il primo corridore arrivato scriveva nella trave della trattoria a commemorare la sua impresa. La statistica comparativa di commercio e produzione introdusse automaticamente questo elemento sportivo nella vita economica e tecnica. Dovunque all'impresa industriale si accompagna un elemento sportivo, làtrionfa l'aspirazione al record: il massimo tonnellaggio di un transatlantico, il nastro azzurro per la più celere traversata dell'Oceano. Un elemento puramente ludico ha respinto completamente in secondo piano la ragione utilitaria: la serietàsi fa gioco. Una grande industria introduce appositamente nel proprio cerchio il fattore sportivo, per aumentare la propria efficienza. Ecco che in tale modo il processo si capovolge già: il gioco diventa di nuovo cosa seria. In occasione della sua promozione onoraria alla Scuola superiore di commercio a Rotterdam il direttore di un'impresa mondiale disse: "A partire dalla mia entrata nella Societàsi ebbe una gara fra la direzione tecnica e quella commerciale per prevalere l'una sull'altra. La prima cercava di produrre tanto da rendere impossibile che la direzione commerciale potesse vendere tutto, mentre questa provava di vendere tanto che la fabbrica non potesse andare a pari passo con la vendita, e quella gara è sempre rimasta in seguito; ora è vinta da questa ora da quella; tanto mio fratello che io non abbiamo mai considerato il nostro commercio come un impegno, bensì come uno sport che cerchiamo di insegnare anche ai nostri collaboratori e ai più giovani" .

Ad aumentare questo spirito di competizione le grandi industrie costituiscono le proprie societàsportive, e arrivano anzi al punto di assumere operai non soltanto per la loro

competenza, ma proprio per poter formare una bella squadra. Di nuovo è capovolto il processo .

E' meno semplice parlare dell'elemento ludico nell'arte odierna che del fattore agonistico nella vita commerciale. Più addietro dimostrammo giàche alla produzione ed esecuzione d'arte non è affatto estraneo un elemento ludico. Dicemmo che questo si manifesta chiaramente nelle arti "musiche", nelle quali una fortissima qualitàludica è addirittura fondamentale ed essenziale. Nelle arti plastiche ci sembrò che un senso ludico fosse proprio a tutto ciò che è decorazione, cioè il fattore ludico nella formazione artistica è attivo soprattutto làdove ingegno e mano si possono muovere più liberamente. Inoltre il fattore ludico, come in ogni altro campo, si manifestò anche qui in forma di un saggio, di un capolavoro, di un'esibizione fatta in gara. Importa ora sapere se questo elemento di gioco nell'arte abbia guadagnato o perduto a partire dalla fine del Settecento .

Il processo culturale, che a mano a mano ha staccato l'arte dalla sua base di funzione essenziale della vita sociale e che ne ha fatto sempre più una libera attivitàindipendente dell'individuo, è un processo di secoli e secoli. Fu una pietra miliare in quel processo quando il quadro dentro cornice cacciò in secondo piano la pittura murale, e quando l'immagine isolata soppiantò l'illustrazione dei libri. Un simile trapasso dall'elemento sociale a quello individuale è visibile nel fatto che il centro di gravitàdell'architettura si sposta dopo il Rinascimento .

All'architettura non si richiedevano più, come compito essenziale, chiese e palazzi ma abitazioni, non più gallerie da cerimonia ma camere abitabili. L'arte si fece più intima, ma anche più isolata: un affare di pochi. Similmente la musica da camera e la canzone d'arte (creazioni che

soddisfacevano bisogni estetici personali) superarono, per vastitàdi effetti e spesso anche per intensitàdi espressione, le forme d'arte a contatto con una più vasta cerchia di pubblico .

Contemporaneamente però intervenne ancora un altro cambiamento nella funzione dell'arte. Essa veniva sempre più riconosciuta come valore culturale assolutamente indipendente e particolarmente importante. Fino al Settecento l'arte aveva in fondo occupato un posto assai inferiore nella scala dei valori culturali. L'arte era un nobile ornamento della vita dei privilegiati. L'uomo provava tanto quanto adesso il godimento estetico ma l'interpretava di regola sia come elevazione religiosa sia come curiositàraffinata che serviva per divertire o per distrarre. L'artista, che infatti era passato sempre per artigiano, continuava a essere considerato un servitore, mentre l'esercizio della scienza era un privilegio della gente senza preoccupazioni .

Il grande cambiamento a questo riguardo è nato dalla nuova ispirazione estetica dello spirito, che ebbe inizio dopo la prima metàdel Settecento in due forme: una romantica e l'altra classicheggiante. La corrente principale è quella romantica, l'altra vi si intreccia. Da ambedue unite nasce quella celeste esaltazione del piacere estetico nella scala dei valori, celeste perché troppo spesso si sostituiràa un affievolito sentimento religioso. Questa linea parte da Winckelmann e trova in Ruskin il suo continuatore. Solo verso la fine dell'Ottocento, non senza l'influenza della tecnica fotografica, la voga dell'arte penetra pure nelle masse dei più o meno istruiti. L'arte diventa dominio pubblico, sta bene insomma di occuparsi d'arte. Vince terreno l'idea che l'artista sia un essere superiore. Lo snobismo si diffonde sensibilmente nel pubblico. Nello stesso tempo il desiderio spasmodico di originalitàdiventa

uno degli impulsi essenziali della produzione. Questo bisogno continuo del sempre nuovo e inaudito trascina l'arte dai pendii dell'impressionismo agli eccessi del Novecento. L'arte è più della scienza soggetta ai fattori nocivi del moderno processo di produzione .

Meccanizzazione, pubblicità, ricerca d'effetto, influiscono maggiormente su di lei perché essa lavora più direttamente per la vendita, e con mezzi tecnici .

In tutto ciò l'elemento ludico manca quasi completamente .

Dall'Ottocento in qua l'arte, con la crescente sua consapevolezza di fattore culturale, sembra aver più perduto che guadagnato in qualitàludica. Ed è stato un vantaggio? Non sarebbe assurdo asserire che per l'innanzi era stata una fortuna per l'arte di essere in gran parte ancora inconscia del suo significato e della sua bellezza. Nella compiacente consapevolezza del proprio privilegio è andato perduto qualche cosa dell'eterno fanciullo .

D'altra parte, nel fatto seguente, si potrebbe vedere un certo rinvigorimento del fattore del gioco nella vita artistica .

L'artista viene considerato come un essere eccezionale superiore alla maggioranza degli uomini, e deve stimare giusto che gli sia tributata una certa riverenza. Per poter gustare questo senso di eccezionalitàegli ha bisogno di un pubblico di ammiratori o di una combriccola di spiriti affini, giacché la massa gli porta quel rispetto tutt'al più con belle frasi. Una forma di esoterismo è indispensabile all'arte modernissima come lo era per la più antica poesia. Ogni esoterismo è basato su un principio convenuto: noi iniziati troveremo questo così,

lo capiremo così, l'ammireremo così. Esso esige una collettivitàgiocante che si trincera nel suo mistero. Ogni volta che una parola d'ordine in "ismo" regge un indirizzo d'arte, è quasi sottintesa la qualifica di ludico .

L'apparato moderno della pubblicità, mediante critiche d'arte letterariamente molto forzate, per mezzo di mostre e conferenze, si presta ad aumentare il carattere ludico delle manifestazioni artistiche .

Ben diverso che per l'arte risulta l'esame della qualitàludica della scienza moderna. La ragione consiste, in questo caso, nel fatto che ricadiamo inevitabilmente nella domanda fondamentale: che cosa è gioco? Mentre fino ad ora abbiamo tentato sempre di prendere lo spunto da una categoria "gioco" come grandezza data e generalmente accettata. Dicemmo che una delle condizioni essenziali e caratteristiche del gioco è il luogo per il gioco, un cerchio delimitato di proposito entro il quale si svolge l'azione e valgono le regole. Si potrebbe concludere facilmente che ogni giardino così delimitato sia luogo da gioco. Nulla sarebbe più facile che ascrivere un carattere ludico a ogni scienza, in ragione del suo isolamento dentro i limiti di metodo e discernimento. Se ci atteniamo però a un concetto di gioco evidente e aperto a un'interpretazione spontanea, abbiamo bisogno per qualificare il gioco di altro ancora che del luogo da gioco .

Il gioco è temporaneo, finisce e non ha meta all'infuori di se stesso. E' sorretto dalla coscienza di essere un piacevole svago fuori delle esigenze della vita ordinaria. Tutto ciò non vale per la scienza. La quale cerca invece un contatto con la realtàgenerale per cui vuole essere valida. Le sue regole non sono, come per il gioco, irremovibili per sempre. La scienza viene continuamente smentita dall'esperienza, e si

corregge poi. Le regole di un gioco non possono invece essere smentite. Il gioco può variare ma non modificarsi .

E' dunque più che giustificato eliminare per il momento come troppo facile saggezza, una conclusione che dice che ogni scienza non è altro che gioco. Ben diverso è domandarsi se una scienza non possa mettersi a "giocare" entro il dominio limitato dal suo metodo. Così, per citare un esempio, a ogni aspirazione di una sistematicitàcontinuata è intimamente unita una tendenza verso la sfera ludica. Le scienze antiche, senza sufficiente fondamento nell'esperienza, solevano compiacersi in una illimitata sistemazione di tutte le qualitàe di tutti i concetti immaginabili. Osservando e calcolando è possibile porre un freno ma non dare una garanzia assoluta. I termini di un metodo speciale ormai elaborato possono servire tuttora facilmente come figure da gioco. Il che si è rimproverato sempre ai giuristi. La scienza linguistica ha meritato quel rimprovero da quando sventatamente partecipò all'antico gioco delle etimologie fantastiche in voga dal Vecchio Testamento e dai Veda in qua, e praticato ancora quotidianamente dal primo venuto che non sa un'acca di linguistica. Ed è poi tanto certo che le recenti scuole strettamente scientifiche di sintassi non stiano avviandosi verso una nuova ludificazione? E non capita forse che più di una scienza viene ridotta a gioco perché i competenti e gli incompetenti hanno applicato la terminologia con eccessiva prontezza freudiana?

Prescindendo dal caso che lo specialista o il dilettante scientifico si metta a "giocare" coi termini del suo mestiere, anche l'esercizio stesso della scienza viene attirato nell'ambito del gioco dall'impulso a competere. Sebbene la base di una competizione scientifica non derivi dall'interesse economico così come accade nell'arte, pure il carattere di controversia per natura si addice molto di più

allo sviluppo logico che a quello artistico della cultura. Più addietro abbiamo considerato le origini di sapere e scienza nelle etàarcaiche: esse risultavano sempre fondate sull'elemento agonale. Si è detto non senza ragione che la scienza è polemica. Pure è brutto segno quando in una scienza prevale molto il desiderio di precedere un altro in una scoperta o di confutarlo con una dimostrazione. L'impulso autentico a conoscere la veritàmediante l'esame scientifico disprezza il trionfo su un avversario .

In conclusione si tenderebbe dunque ad affermare che la scienza moderna, in quanto si attenga a esigenze severe di esattezza e di veracitàe in quanto anche resti nostro criterio un evidente e spontaneo concetto di gioco, sia relativamente poco disposta all'atteggiamento ludico, e in ogni modo mostri meno tratti ludici che nei tempi delle sue origini o del suo rifiorire, dal Rinascimento fino al Settecento .

Volendo infine determinare la qualitàludica nella vita sociale odierna in generale, inclusa la vita politica, allora conviene prima distinguere bene due possibilità. Anzitutto le forme ludiche si possono trovare applicate più o meno coscientemente per nascondere qualche disegno sociale o politico. In tal caso non si tratta dell'eterno elemento di gioco della cultura, come noi cercammo di determinarlo in queste pagine, ma di gioco falso. E in secondo luogo è possibile che, incontrando fenomeni aventi a prima vista un'apparenza ludica, ci si metta sulla falsa strada. La vita quotidiana della societàodierna viene dominata infatti sempre più da una qualitàche ha alcuni tratti in comune col senso ludico e in cui si potrebbe forse credere di scoprire un elemento particolarmente fecondo della cultura moderna. E' la qualitàper la quale ho osato introdurre il termine "puerilismo" (1), parola atta a dire in un solo termine: infantilismo e spirito monellesco .

Orbene dire infantilismo e dire gioco non è la stessa cosa .

Quando alcuni anni fa credetti di poter raccogliere sotto il nome di puerilismo un certo numero di preoccupanti fenomeni dell'odierna vita sociale, mirai ad una serie di attivitàin cui l'uomo moderno, specialmente come membro di qualche collettivitàoperante in nesso organizzato, sembra comportarsi secondo le norme della pubertào dell'adolescenza. Si trattava soprattutto di abitudini causate oppure favorite dalla tecnica dello scambio spirituale moderno. Ne fa parte, per esempio, il bisogno facilmente contentato ma non mai saziato di svago banale, la tendenza alla sensazione volgare, all'esibizione di massa. Su un livello psicologico un po' più profondo vi si uniscono: il vivo spirito da circolo col suo annesso di distintivi visibili, gesti formali e convenuti, suoni di riconoscimento e di annuncio (yell, gridi, formule di saluto), movimenti al passo e in ordine di marcia, eccetera. Altre qualitàche psicologicamente sono radicate in modo più profondo ancora delle suddette e che si possono classificare meglio col termine di puerilismo sono le seguenti: la mancanza del senso umoristico, il riscaldarsi per una parola di negazione o di acconsentimento, il pronto sospetto di cattiveria negli "altri", e l'intolleranza verso ogni "altra" opinione, l'esagerare in forma smisurata nella lode o nel biasimo, la recettivitàper ogni illusione che lusinghi l'amor proprio o la coscienza professionale. Molti di questi tratti puerili si trovano anche in grande quantitàin periodi anteriori di cultura (2). Non è questa la sede per fare un esame profondo delle cause e dello sviluppo di questo fenomeno culturale. Nei fattori che vi hanno influito rientrano, in ogni modo, la partecipazione delle masse semicolte allo scambio spirituale, l'infiacchimento delle norme morali e il fatto che tecnica e organizzazione hanno conferito al vivere sociale una conducibilità elettrica senza paragone .

L'atteggiamento adolescente, non frenato da educazione, né da forme, né da tradizione, cerca di predominare in ogni campo, e vi riesce anche troppo bene. Moltissime sfere di influenza sull'opinione pubblica sono dominate dal temperamento di adolescenti e dalla pseudosaggezza del club di ragazzi. Dei tanti basti qui un solo esempio di puerilismo ufficiale. La Pravda del 9 gennaio 1935 riportò che un'autoritàsovietica locale aveva ribattezzato tre aziende agricole collettive nei distretti di Kursk, cioè Budennij, Krupskaja e Campo di Grano Rosso, coi nomi di Infingardo, Sabotatore e Buono-a-nulla, tutto per una mancanza nella consegna del grano. E' vero che questa prova di eccessivo zelo procurò all'autoritàlocale un rimprovero del comitato centrale del partito, e che il provvedimento fu revocato, ma non per ciò appare meno chiaro un certo atteggiamento spirituale. Il balordo trastullo con nomi è tipico in epoche di esaltazione politica tanto nei tempi della Convenzione (3) come nella Russia odierna, che ribattezza le sue vecchie cittàcoi nomi dei santi del suo calendario. A Lord Baden Powell bisogna riconoscere il merito di aver capito per primo la forza sociale degli adolescenti organizzati e di averla convertita in quella sua stupenda creazione dei Giovani Esploratori. Qui non è il caso di parlare di puerilismo perché si tratta di un gioco educativo di non ancora adulti, adattato con talento eccezionale alle tendenze e alle abitudini di quell'età, di cui sa usare con effetto utile .

(L'organizzazione degli esploratori si chiama pur sempre gioco) .

Altra cosa è quando quelle stesse abitudini penetrano in occupazioni che vogliono passare per rigorosamente serie e che sono cariche delle oscure passioni della lotta politica e sociale .

Allora sorge la domanda su cui s'impernia il nostro esame: bisogna considerare come funzione ludica sì o no il puerilismo prosperante rigogliosamente nella vita odierna?

A prima vista la risposta sembra affermativa, e in quel senso ho infatti interpretato il fenomeno nelle mie considerazioni precedenti sul rapporto fra gioco e cultura (4). Ora però mi piace impostare più rigorosamente la definizione del concetto gioco, e di conseguenza mi pare di dover negare quella qualifica al fenomeno del puerilismo. Un bambino che gioca non è puerile .

Diventa puerile solo quando il gioco gli viene a noia o quando non sa a cosa giocare. Se l'odierno puerilismo generale fosse un autentico gioco si dovrebbe con ciò vedere la societàavviata al ritorno verso le forme arcaiche di cultura, nelle quali il gioco era un vivissimo fattore creativo. Molti tenderanno forse a salutare davvero in quel "reclutamento" progressivo della collettivitàla prima tappa di un tale ritorno. A torto mi sembra .

In tutti i fenomeni di un atteggiamento spirituale che abbandona volontariamente la propria maschia responsabilità, non posso vedere altro che i segni di un'imminente dissoluzione. Vi mancano le caratteristiche essenziali del gioco autentico, sebbene i comportamenti puerili assumano quasi sempre esteriormente le forme del gioco. Per riacquistare consacrazione, dignitàe stile converràche la cultura faccia altro cammino .

Di più in più s'impone la conclusione che dal Settecento, in cui potemmo segnalarlo ancora in pieno vigore, l'elemento ludico della cultura ha perso il suo significato in quasi tutti i campi in cui una volta soleva manifestarsi. La cultura moderna ormai non viene quasi più "giocata", e làdove sembra giocare, il gioco è falso .

Intanto diventa sempre più difficile distinguere il gioco e il non-gioco nei fenomeni culturali a mano a mano che ci avviciniamo al nostro tempo. Ciò si verifica soprattutto quando cerchiamo di renderci conto del contenuto della politica odierna come fenomeno culturale. Neppure tanto tempo fa la vita politica normalmente regolata, nella sua espressione democratica parlamentare, era piena zeppa di innegabili elementi ludici. Recentemente, riallacciandosi ad alcune osservazioni nel mio discorso del 1933 (5), J. K. Oudendijk in uno studio sull'eloquenza parlamentare in Francia e in Inghilterra (6) ha dimostrato in modo convincente come nella Camera dei Comuni, sin dalla fine del Settecento, i dibattiti rispondessero realmente alle norme di un gioco. Ad ogni momento risentono degli impulsi di concorrenza personale. E' come una gara permanente, in cui dati mattatori cercano di darsi scacco-matto l'un l'altro, restando salvi gli interessi della patria che essi servono seriamente così facendo. Sfera e morale della vita parlamentare sono sempre stati perfettamente sportivi .

Il che vale tuttora per quei paesi che sono rimasti fedeli in qualche modo al modello inglese. Uno spirito di cameratismo permette ancora oggi, perfino agli avversari più accaniti, di scherzare insieme amichevolmente subito dopo i dibattiti. Lord Hugh Cecil dichiarò, ancora nel 1937 0 nel 1938, in tono umoristico, che era malgradita nella Camera dei Pari la presenza dei vescovi, e poi continuò a chiacchierare piacevolmente con l'arcivescovo di Canterbury. Alla sfera ludica del parlamento appartiene anche il fenomeno del Gentlemen's agreement talvolta male inteso da uno dei gentlemen. Non sembri cosa inaudita voler vedere, proprio in questo elemento ludico, uno dei lati più forti, almeno per l'Inghilterra, dell'oggi tanto malfamato parlamentarismo. Infatti garantisce un'elasticitàdi rapporti tale da permettere tensioni che altrimenti diventerebbero insostenibili; poiché quello che è fatale è l'estinzione

dell'umorismo. Che il fattore ludico nella vita parlamentare inglese si rivela non solo nei dibattiti e nelle forme tradizionali dell'adunanza, ma che è inoltre intimamente legato anche a tutto l'apparato delle elezioni, saràsuperfluo dimostrarlo .

L'elemento del gioco, più ancora che nel parlamentarismo inglese, è evidente nei costumi politici americani. Giàmolto prima che il sistema dei due partiti negli Stati Uniti assumesse più o meno il carattere di due squadre di cui un estraneo non poteva distinguere le differenze politiche, la propaganda elettorale aveva laggiù assolutamente la forma di grandi giochi nazionali. L'elezione presidenziale del 1840 creò lo stile per tutte quelle seguenti .

Candidato fu allora il generale popolare Harrison. I suoi sostenitori non avevano un programma, ma un caso offrì loro un simbolo, la Log-cabin, la rozza capanna a travi del pioniere, e con quell'emblema vinsero. La nomina di un candidato per mezzo del maggior volume di voci, vale a dire gli strilli più forti, venne inaugurata nell'elezione del 1860 che mise in sella Lincoln. Il carattere emozionale della politica americana sta giànelle origini dell'indole nazionale che non ha mai tradito la sua discendenza dai rapporti primitivi d'un mondo di pionieri. Cieca fedeltàal partito, organizzazione segreta, entusiasmo di massa, combinati con una mania infantile per simboli esteriori, danno all'elemento ludico nella politica americana qualcosa di ingenuo e spontaneo, che manca ai recenti movimenti di massa nel vecchio mondo .

Meno evidente che nei due paesi soprannominati si presenta il gioco nella politica francese. Indubbiamente c'è motivo di classificare nell'ordine del gioco la condotta di numerosi partiti che rappresentavano in maggioranza gruppi di persone e di interessi, e che, contro ogni interesse

dello stato esponevano il paese continuamente a crisi politiche pericolose con la loro tattica di rovesci dei ministeri. La troppo visibile mira collettiva egoistica o individuale di quel sistema di partiti sembra però confarsi male al gioco autentico .

Se nella politica interna degli Stati odierni si trovano abbondanti tracce del fattore ludico, la politica internazionale di questi Stati offre invece, a prima vista, poche occasioni di riferimento alla sfera del gioco. Pure il fatto in se stesso, che la vita politica fra le nazioni è degenerata a inauditi estremi di violenza e di pericolo, non è motivo che basti a eliminare qui, in anticipo, la nozione di un gioco. Abbiamo visto a sufficienza dei casi in cui il gioco può essere crudele e sanguinoso, e casi in cui viene spesso giocato in modo falso. Ogni collettivitàgiuridica o politica ha per natura una certa quantitàdi caratteristiche che la connettono a una collettivitàludica. Un sistema di diritto internazionale è retto dal reciproco riconoscimento di principi e di norme che nella pratica agiscono come regole di gioco, qualunque possano essere stati i loro fondamenti in una sfera metafisica. La constatazione formale del pacta sunt servanda esprime in fondo il riconoscimento che l'integritàdel sistema non è affidata che alla volontàa collaborare, a congiocare. Non appena una delle parti in questione si sottrae alle regole del sistema, si vede che il violatore o rovina tutto il sistema del diritto internazionale (sebbene temporaneamente) o deve essere espulso dalla collettivitàcome guasta-gioco. Il mantenimento del diritto internazionale è sempre stato molto dipendente dalla validitàdei concetti di onore, convenienza e buon tono. Non per nulla nello sviluppo del diritto di guerra europeo aveva avuto una parte importante il codice dei concetti cavallereschi dell'onore. Nel diritto internazionale valeva la tacita supposizione che uno Stato sopraffatto si comportasse da buon perdente proprio come un gentleman,

anche se questo si avverava poi di rado. L'obbligo di dichiarare ufficialmente una guerra faceva parte delle "buone forme" degli stati belligeranti, anche se tale regola veniva spesso violata. In breve, gli antichi elementi ludici della guerra che trovammo ovunque nei periodi arcaici, e sui quali riposava per buona parte l'obbligatorietàassoluta delle regole di guerra, fino a poco tempo fa non erano ancora completamente estinti nella moderna guerra europea. Un'espressione tedesca corrente chiama l'inizio dello stato di guerra: Ernstfall (caso serio, meglio: punto in cui la causa diventa seria). Dal lato puramente militare si può dire che è giusto. La "vera" guerra sta infatti di fronte alle azioni immaginarie di manovre e di addestramento militare come la serietàsta di fronte al gioco. Altra cosa è quando si vuole intendere il termine Ernstfall dal punto di vista politico .

Perché allora vorrebbe dire che in fondo fino alla guerra vera e propria l'attivitàinternazionale non ha raggiunto ancora il massimo grado di serietà, la sua vera effettività. E veramente alcuni difendono tale modo di vedere (7). Per costoro tutti gli scambi diplomatici fra gli Stati, finché si muovono sulle linee di trattative e di accordi, valgono soltanto come introduzione allo stato di guerra o come transizione fra due guerre. E' logico che i fautori della teoria che prende per politica seria solamente la guerra, compresi i suoi preparativi, le negheranno dunque anche ogni carattere di gara, cioè di gioco. In periodi antecedenti, dicono costoro, il fattore agonale potràessere stato attivissimo nella guerra, invece la guerra odierna ha un carattere che la rende superiore alla tradizionale competizione. Essa è basata sul principio dell'"amico-nemico". Tutti i rapporti veramente politici fra popoli e Stati sono dominati da quel principio, essi dicono (8). L'altro gruppo è sempre o il vostro amico o il vostro nemico .

Nemico non significa inimicus, echthos, cioè personalmente odiato, dunque in ogni modo maligno, cattivo, bensì soltanto hostis, polemios, cioè l'estraneo che ostacola o contraria il vostro proprio gruppo. Neppure come rivale o come controgiocatore si vuole considerare il nemico. Secondo Schmitt il nemico è solo avversario nel senso più letterale della parola, cioè colui che deve essere tolto di mezzo. A questa riduzione forzata del concetto di inimicizia a un rapporto quasi meccanico, una cosa nella storia ha semmai corrisposto più o meno, ed è il contrasto arcaico di fratrìe, di clan o di tribù; in essi l'elemento ludico aveva infatti un significato preponderante, e lo sviluppo della cultura ci aveva via via innalzati al di sopra del loro livello .

Se l'inumana chimera di Schmitt contiene anche un'ombra sola di esattezza, si deve concludere questo: non la guerra è Ernstfall, ma la pace. Perché proprio nel voler superare tale miserabile rapporto: amico-nemico, l'umanitànon rinuncia al riconoscimento completo della sua dignità. La guerra con tutto ciò che la suscita o l'accompagna rimane sempre presa nei lacci demonici del gioco .

Qui si rivela ancora una volta la sconcertante insolubilitàdel problema: gioco e serietà. Noi siamo via via giunti a convincerci che la cultura è fondata sulla nobiltàdel gioco, e che per arrivare alla sua più alta qualitàdi stile e dignitànon può fare a meno di quel fattore ludico. In nessuna parte l'osservanza alle regole fissate è così indispensabile come nello scambio fra popoli e stati. Una volta trasgredite le regole, la collettivitàdecade nella barbarie e nel caos. D'altra parte stimiamo di dover vedere proprio nella guerra la ricaduta in quell'atteggiamento agonale che dava forma e contenuto al gioco primitivo di prestigio .

Proprio la guerra moderna sembra aver perduto ogni contatto col gioco. Stati giunti ad alta cultura si ritirano

completamente dalla comunanza del diritto internazionale, e confessano senza vergogna un pacta non sunt servanda. Un complesso di Stati che per propria configurazione è obbligato sempre più a intendersi in forme politiche, senza applicare la misura estrema dei suoi fatali strumenti di forza, non può esistere senza salutari convenzioni limitatrici, che in caso di conflitto, eludono il pericolo e mantengono intatta la possibilitàdi collaborazione. La guerra non produce ormai più un effetto utile. Grazie alla perfezione dei suoi mezzi è diventata da una ultima ratio una ultima rabies .

Nella politica dei nostri giorni che si basa sulla massima preparazione e - eventualmente - sulla massima disposizione alla guerra, pur sapendosi che questa, per quanto violenta, non può condurre a un risultato veramente utile o salutare se non per assoluto esaurimento, si ritroveràormai a malapena un'ombra dell'antico atteggiamento ludico .

Eppure nei metodi coi quali è condotta quella politica vive ancora sempre quell'antico impulso ludico. Chamberlain stesso la chiamò un gioco d'azzardo nel suo discorso tedesco alla radio nei primi giorni del settembre del 1939. Lo sfidare, l'esasperare, il minacciare e l'insultare l'avversario come fanno tanto la stampa quanto i governi, il continuo rischiare per vedere fino a che punto oseràgiungere l'altro, tutto questo fa parte anche dell'antico gioco di guerra dei nostri lontani antenati .

Tutto ciò che lega il gioco a festa e a culto è sparito dalla guerra odierna, e conseguentemente a quella sparizione, la guerra ha perduto anche il suo posto a elemento di cultura .

L'idea del gioco non si presenta se ci mettiamo nei panni degli assaliti, di quelli che lottano per il proprio diritto e per

la propria libertà. Perché no? Perché è esclusa in questo caso l'associazione di guerra e gioco? Perché qui la guerra ha un valore morale, e perché è proprio la morale che sa elevare un'azione ad assoluta serietà. Nel criterio del valore etico si decide l'eterno dubbio di gioco o serietà. Chi nega il valore oggettivo di diritto e di norme morali, non troveràmai il limite fra gioco e serietà. La politica è fissata con tutte le sue radici nel terreno primitivo di cultura, giocata in competizione. Essa può solo liberarsene ed elevarsi mediante una morale, un ethos, che rifiuti la validitàdel rapporto amico-nemico, e che non riconosca come norma massima le pretese del proprio popolo .

E così siamo ormai giunti a una conclusione: cultura vera non può esistere senza una certa qualitàludica, perché cultura suppone autolimitazione e autodominio, una certa facoltàa non vedere nelle proprie tendenze la mira ultima e più alta, ma a vedersi racchiusa entro limiti che essa stessa liberamente si è imposti .

La cultura vuole tuttora, in un certo senso, essere GIOCATA dopo comune accordo, secondo date regole. La cultura vera esige sempre e per ogni rispetto fair play, e fair play non è altra cosa che l'equivalente espresso in termini di gioco, di BUONA FEDE. Il "guasta-gioco" guasta la cultura stessa. Se questa qualitàludica vorràcreare o promuovere la cultura, allora dovràessere pura .

Non dovràconsistere nel pervertimento o nell'abbandono delle norme prescritte da ragione, umanitàe fede. Non dovràessere una falsa apparenza dietro la quale si mascheri un disegno di realizzare date mire con forme ludiche appositamente coltivate. Il vero gioco esclude ogni propaganda. Ha in sé la sua finalità.

Stato d'animo e sfera sono quelli della lieta esaltazione, non dell'eccitazione isterica. La propaganda odierna che cerca di sequestrare ogni campo di vita, usa i mezzi destinati a ottenere isteriche reazioni di massa, e perciò non si può accettarla neppure quando assume delle forme di gioco - come una manifestazione moderna dello spirito ludico, ma soltanto come una sua falsificazione .

Nel trattare il nostro soggetto abbiamo tentato, fin dov'era possibile, di attenerci a un concetto ludico che mettesse in primo piano caratteristiche positive e comunemente accette del gioco. In altre parole, noi abbiamo usato il termine gioco nel suo significato evidente e quotidiano, e abbiamo voluto evitare quell'abbaglio della mente che prende ogni cosa per gioco. Ma alla fine della nostra dissertazione c'imbattiamo pure in questo modo di vedere che ci costringe ad un resoconto .

"Giochi di bambini, così egli chiamò le opinioni umane", fu giàdetto di Eraclito (9). Al principio del nostro esame citammo parole di Platone che vale la pena di riportare ancora una volta qui: "E' vero che le cose degli uomini non sono degne di grande serietà, ma ormai conviene essere seri, anche se ciò non comporti felicità". Che quella serietàsia dedicata allora alle cose idonee. "Bisogna dedicare la serietàa ciò che è serio e non viceversa. Dio è per forza di cose degno di ogni benedetta serietà. L'uomo però è fatto per essere un giocattolo-strumento di Dio - e ciò è veramente la miglior cosa in lui. Egli deve, dunque, seguendo quella natura e giocando i più bei giochi, vivere la sua vita, proprio all'inverso di come fa ora". Se dunque il gioco è la cosa più seria, "allora la vita dev'essere vissuta giocando certi giochi, con sacrifici, canti e balli per propiziarsi gli dèi e per vincere nella guerra". Così "essi vivranno secondo la loro natura, giacché per molti rispetti

sono delle marionette e non partecipano che in minima parte della verità" .

"Voi fate l'umanitàassai vile, ospite", dice allora l'altro. Al che la risposta è: "Perdonatemi. Con lo sguardo volto a Dio e commosso da ciò ho parlato così. Allora, se volete, sia pure non vile la nostra stirpe, ma degna di qualche serietà" (10) .

Dal cerchio magico del gioco l'intelletto umano può liberarsi soltanto drizzando lo sguardo al Sommo Bene. Con la penetrazione logica delle cose non giunge abbastanza in là. Quando il pensiero umano considera tutti i tesori dell'ingegno e assaggia tutte le delizie delle sue possibilitàspirituali, esso troveràsempre nel fondo di ogni serio giudizio ancora un resto di problematicità.

Ogni giudizio decisivo viene riconosciuto poi nella propria coscienza come non completamente concludente. A questo punto dove vacilla il giudizio crolla anche la nozione dell'assoluta serietà.

All'antico "tutto è vanità" pare voglia sostituirsi allora, con senso forse più convincente e positivo, un: "tutto è gioco" .

Sembra una facile metafora, mera impotenza dello spirito. Eppure è la stessa saggezza a cui era giunto Platone quando chiamò l'uomo un giocattolo-strumento degli dèi. Lo stesso pensiero, in figura strana, si ritrova nel "Libro dei Proverbi" (11). Qui l'Eterna Saggezza, fonte di giustizia e di dominio, dice che prima di ogni creazione essa stava giocando al cospetto di Dio per suo divertimento e che nel mondo della terra sua essa va giocando i suoi divertimenti con gli uomini .

Chi all'eterno roteare del concetto: gioco-serietà, sente mancargli la mente vinto da un senso di vertigine,

ritroverànell'etica l'appoggio che gli era venuto meno nella logica. Il gioco in sé, come dicemmo giàall'inizio, è situato fuori della sfera delle norme morali. In sé il gioco non è né buono né cattivo. Quando tuttavia l'uomo deve decidere se un'azione, a cui la volontàlo guida, gli è prescritta come serietàoppure gli è permessa come gioco, allora la sua coscienza morale gli offriràsubito la pietra di paragone. Non appena, sul punto d'agire, nella nostra decisione, intervengono modi di veritào di giustizia, di pietào di perdono, il problema non ha più senso. Una sola goccia di compassione basta a elevare le nostre azioni al di sopra delle distinzioni dello spirito pensante. In ogni coscienza morale fondata sul riconoscimento di giustizia e di grazia divina, la domanda: gioco o serietà, che fino all'ultimo rimase insolubile si riduce a tacere per sempre .

NOTE

NOTE AL CAPITOLO 1 .

Nota 1 : Si veda per quelle teorie la rassegna in H. ZONDERVAN, Het Spel bii Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen, Amsterdam 1928; e F. J. J. BUJYTENDIJIC, Het Spel Dan Mensch en Dier als openbaring van levensdriften Amsterdam, 1932.

Nota 2: M. GRANET, FAtes et chansons anciennes de la Chine, Paris 1914, pagine 150, 292; IDEM, Danses et légendes de la Chine ancienne, Paris 1926, pagina 351 e seguenti; IDEM, La civilisation chinoise, Paris, 1929, pagina 231 .

Nota 3: As the Greeks would say, rather methectic than mimetic (J. E. HARRISON, Themis, A Study of the social origins of Greek religion, Cambridge 1912, pagina 125) .

Nota 4: R. R. MARETT, The Threshold of Religion, London

1912, pagina 48 .

Nota 5: BUYTENDIJK, Het Spel van Mensch en Dier cit, pagine 70 71 .

Nota 6: LEO FROBENIUS, Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre, Leipzig

1933; IDEM, Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens, Leipzig

1932 .

Nota 7: Schicksalskunde Cit., pagine 23, 122 .

Nota 8: Kulturgeschichte Cit., pagina 21 .

Nota 9: Ibidem, pagina 122; la Ergriffenheit come momento del gioco dei bambini; ibidem, pagina 147; confronta il termine (preso da Erwin Straus) "disposizione patetica" usato da Buytendijk e un "essere afferrati" (ergriffen) come base del gioco del bambini .

Nota 10: Schicksalskunde cit., pagina 142 .

Nota 7: Schicksalskunde Cit., pagine 23, 122 .

Nota 8: Kulturgeschichte Cit., pagina 21 .

Nota 9: Ibidem, pagina 122; la Ergriffenheit come momento del gioco dei bambini; ibidem, pagina 147; confronta il termine (preso da Erwin Straus) "disposizione patetica" usato da Buytendijk e un "essere afferrati" (ergriffen) come base del gioco del bambini .

Nota 10: Schicksalskunde cit., pagina 142 .

Nota 11: "Leggi" 7, 803 .

Nota 12: out' oun paidia'. out' au paideia .

Nota 13: Confronta "Leggi" 7, 796, dove Platone parlaa delle sacre parla delle sacre danzr dei Koureti come Kouréton enoplia paighnia. Notevolissimi sono gli accenni ai rapporti intimi fra sacro mistero e gioco fatti da Romano Guardini nel capitolo Die Liturgie als Spiel del suo libro Vom

Geist der Liturgie ("Ecclesia Orans", a cura di Ildefons Herwegen, 1, Freiburg i. Br .

1922, pagine 56-70). Senza nominare Platone il Guardini si accosta quanto è possibile alla succitata sentenza di lui. Egli assegna alla liturgia molte caratteristiche che noi stabilimmo come rappresentative per il gioco. Anche la liturgia è in ultima analisi "senza scopo, ma piena di senso" .

Nota 14: Vom Wesen des Festes, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde 1, fascicolo 2, dicembre 1938, pagine 59-74 .

Nota 15: Vom Wesen des Festes cit., pagina 63 .

Nota 16: Ibidem, pagina 65 .

Nota 17: Ibidem, pagina 63 .

Nota 18: Ibidem, pagina 69, da K. TH. PREUSS, Die Nayarit Expedition, 1, 1912, pagina 106 e seguenti .

Nota 19: Stuttgart 1933 .

Nota 20: Beschneidung cit, pagina 151. S'intende che Jensen parla del Weihnachtsmann .

Nota 21: Bescneidung cit., pagina 156 .

Nota 22: Ibidem, pagina 158

Nota 23 : Ibidem, pagina 150 .

Nota 24: F. BOAS, The Social organization and the secret societies of the Kwakiutl Indians, Washington 1897, pagina 435.

Nota 25: Volkstunde von Loango, Stuttgart 1907, pagina 345 .

Nota 26: Threshold of Religion cit, pagine 41-44 .

Nota 27: Ibidem, pagina 45 .

Nota 28: The Argonauts of the Western Pacific, London 1922, pagina 239 .

Nota 29: Ibidem, pagina 240 .

Nota 30: JENSEN, Beschneidung cit., p 152. In questo genere di spiegazione (come un inganno voluto) ricade nuovamente, secondo me, la spiegazione psicoanalitica delle cerimonie per maturitàe circoncisione

rifiutata dal Jensen (Ibidem, pagine 153, 173-77) .

Nota 31: Ibidem, pagine 149-50 .

NOTE AL CAPITOLO 2 .

Nota 1: Lusus, figlio o compagno di Bacco e progenitore dei Lusitani, è naturalmente un'invenzione di tarda data .

Nota 2: Tutt'al più si potrebbe supporre qualche relazione con ìnhos, e basandoci su questo si potrebbe considerare la desinenza -ìnda come appartenente all'elemento preindogermanico, cioè acheo della lingua greca. Come suffisso verbale troviamo la desinenza in alìndo, kulìndo, ambedue col senso di "avvoltolarsi" accanto a alìo e kulìo. Pare dunque che qui la nozione di giocare si sia infiacchita

Nota 3: H. BOLKESTEIN, "Lo storico della cultura e la sua materia", "Atti del diciassettesimo Cngresso filologico neerlandese", 1937, pagina 26 .

Nota 4: Lasciamo qui, fuori discussione il rapporto con dyu-uguale a cielo chiaro .

Nota 5: Non posso indagare se sia il caso qui di supporre un'influenza della tecnica inglese sulla lingua giapponese .

Nota 6: Similmente per le parole corrispondenti in catalano, in provenzale, e in reto-romanzo

Nota 7: Sia rammentato qui che Platone supponeva che il gioco avesse la propria origine dal bisogno di saltare negli animali giovani ("Leggi" 2, 653) .

Nota 8: Il finlandese leika, come l'olandese spelen, ha un'estensione semantica particolarmente grande. Difatti viene usato anche per: muoversi liberamente, intraprendere, risultare, trattare, occuparsi di qualche cosa o far passare il tempo, esercitarsi in qualcosa .

Nota 9: La forma -spel nell'olandese kerspel (diocesi) e dingspel (sfera giuridica) è considerata generalmente come appartenente a una radice spell- che produce anche il tedesco beispiel e l'inglese spell e gospel, a una radice cioè diversa da spel- .

Nota 10: Confronta VAN WIJK-FRANCK, Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal, 12, 1 (di G. J. BOEKENOOGEN e J. H. VAN LESSEN) .

Nota 11 : HADEWIJCH 40, 7, a cura di Joh. Snellen, Amsterdam 1907,

pagine 49 e seguenti, dove la mistica poetessa olandese usa la parola plegen assolutamente nel senso di giocare .

Nota 12: Mentre accanto vive il pleoh, antico frisone pl$ = pericolo .

Nota 13: Confronta con pledge in questi ultimi significati l'anglosassone baedeweg beadoweg - poculum certaminis, certamen .

Nota 14: L'edizione dei Settanta ha anastetosan de ta paidaria kai paixatosan enopion emon .

Nota 15: Deutsche Mythologie 4, a cura di E. H. Meyer, 1, Gottingen 1875, pagina 32; confronta JAN DE VRIES, Altgermarnische Religionsgeschichte, 1, Berlin 1934, Pagina 256; ROBERT STUMPFL, Kultspiele der Germanen als Ursprung des Mittelalterlichen Dramas, Bonn 1936, pagine 122-23 .

Nota 16: Il neofrisone distingue tra boartsje, detto dei giochi d'infanzia, e spylje per gli strumenti; quest'ultimo vocabolo importato secondo ogni probabilitàdal neerlandese .

Nota 17: l'italiano ha sonare, lo spagnolo tocar .

Nota 18: Het Spel van Mensch en Dier cit., pagina 95 (confronta sopra, pagine 13-14) .

NOTE AL CAPITOLO 3 .

Nota 1: pagina 10 .

Nota 2: PAULY-WISSOWA 12, 1860 .

Nota 3: Confronta HARRISON Themis, pagine 221 nota 3, 323; la quale, secondo me, sbaglia nel dar ragione a Plutarco, ove costui giudica tale forma in contrasto con l'agone .

Nota 4: Confronta il nesso fra aagon e agonìa, che prima significò gara, e poi anche affanno dell'anima, ansia .

Nota 5: Non posso scorgere una relazione diretta fra l'eroe della saga che con arguzia e inganno raggiunge il suo scopo, e la figura del dio che contemporaneamente è benefattore e ingannatore degli uomini. Vedi W. B. KRISTENSEN, "L'ingannatore divino", "Comunicazioni della K. Akad. van Wetenschappen afd. Letterkunde", 66 b, n. 3, 1928, e J. Pagina

B. JOSSB. - CIN DE JONG, "L'origine dell'ingannatore divino", ivi, 68 b, n. 1, 1927 .

Nota 6: ANTHONIO VAN NEULIGHEM, Openbaringe van't Italiaens boeckhouden, 1631, pagine 25, 26, 77, 86 e seguenti, 91 e seguenti .

Nota 7: VERACHTER, Inventaire des Chartes d'Anvers, n. 742, pagina 215; Coutumes de la Ville d'Anvers, 2, pagina 400, 4, pagina 8; confronta E. BENSA, Histoire du contrat d'assurance au Mooyen-age, 1897, pagine 84 e seguenti: a Barcelona 1435, a Genova 1467: decretum ne assicuratio fieri possit super vita[m] principum et locorum mutationes .

Nota 8: R. EHRENBERG, Das Zeitalter der Fugger, Jena 19I2,

2, pagina 19 e seguenti .

Nota 9: M. GRANET, FAtes et chansons cit., IDEM, Danses et légendes cit., IDEM, La civilisation chinoise cit .

Nota 10: M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 241. Nota 11: 1924, pubblicato in El Espectador, 7, Madrid 1930, pagine 103-43 .

Nota 12: M. GRANET, FAtes et chansons cit., pagina 203 . Nota 13 : Ibidem, pagine 11 -154 .

Nota 14: NGUYEN VAN HUYEN, Les chants alternés des gargons et des filles en Annam (tesi di laurea), Paris 1933 .

Nota 15: STEWART CULIN, Chess and Playing-cards, Annual Report of the Smithsonian Institut, 1896. Confronta G. J. HELD, The Mahabharata an Ethnological Study (tesi di laurea), Leiden

1925 .

Anche quest'opera è importantissima per il rapporto fra gioco e cultura

Nota 16: HELD, The Mahabharata. cit., pagina 273 .

Nota 17: Mahabharata 13 - 2368, 2381 .

Nota 18: J. DE VRIES, Altgermanische Religionsgeschichte, 2, Berlin 1937, pagine 154-55 .

Nota 19: H. LUDERS, Das Wurfelspiel im alten Indien, Abh. K . Gesellsch. d. Wissenschaften, Ph. H. Kl., 9, 2, Gottingen 1907, pagina 9 . Nota 20: The Mahabharata. cit., pagina 255 .

Nota 21 : Sul significato della parola, scelta da molti termini differenti nelle lingue degli Indiani, si veda G. DAVY, La Foi

jurée (tesi di laurea), Paris 1923; IDem, Des Clans aux Empires, L'Evolution de l'humanité, numero 6, 1923; M. MAUSS, Essai sur le don, in L'année sociologique, n. s., 1, 1923-24 .

Nota 22: G. DAVY, La Foi jurée cit., pagina 177 .

Nota 23: Danses et légendes cit., 1, pagina 57; La civilisation chinoise cit., pagine 196, 200 .

Nota 24: G. FREYTAG, Lexicon arabico-latinum, Halle 1830, S. V .

'aqara: de gloria certavit in incidentis camelorum pedibus .

Nota 25: Essai sur le Don cit., pagina 143 .

Nota 26: Citato da DAVY, La Foi jurée cit., pagine 119-20 .

Nota 27: Leiden, 1932 .

Nota 28: R. MAUNIER, Les échanges rituels en Afrique du Nord, in L'année sociologique, n. s., 2, 1924-25, pagina 81, nota 1 . Nota 29: Essai sur le Don cit., pagina 102 . Nota 30: G. DAVY, La Foi jurée, cit., pagina 137 . Nota 31 : The Mahabharata..., cit., pagine 252, 255 . Nota 32: LIVIO, 7, 2, 13 . Nota 33: London 1922 .

Nota 34: Gli oggetti del kula sono da paragonare forse lontanamente con ciò che gli etnologhi hanno chiamato Renommiergeld .

Nota 35: WERNER JAEGER, Paideia, 1, Berlin 1934, pagina 25 e seguenti.; confronta R. W. LIVINGSTONE, Greek Ideals and Modern Life, Oxford 1935, pagina 102 e seguenti .

Nota 36: ARISTOTELE, Eth. Nic. 4, 1123 b; 35 . Nota 37: Iliade, 6, 208 .

Nota 38: M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 317 . Nota 39: Ibidem, pagina 314 .

Nota 40: Argonauts, cit., pagina 168 .

Nota 41: M. GRANET, La civilisation chinoise, cit., pagina 238 . Nota 42: IDEM, Danses et légendes cit., 1, pagina 321 . Nota 43 :

Il fenomeno ha molti tratti di un nobile gioco . Nota 44: Si veda

il mio libro Herfsttii der Middeleeuwen, capitolo 2 . Nota 45: Confronta per ciò che segue BICHR FARES, L'honneur chez les Arabes avant I'Islam, Etude de sociologie, Paris 1932, IDEM, in Encyclopédie de l'Islam, s. v. Mufakhara .

Nota 46: FREYTAG, Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed, Bonn 1861, pagina 184 Nota 47: Kitab al Aghani, Cairo 1905-906, 4, 8; 8, 109 eccetera; 15, 52 e 57 .

Nota 48: Confronta TAEGER, Paideia cit., 1, pagina 168 e seguenti .

Nota 49: Historia Langobardorum, 1, c. 24 .

Nota 50. Edda, 1; Thule, 1, n. 29; confronta 10, pagine 298, 313 . Nota 51: Thule, 2, n. 9 .

Nota 52: Ibidem, n. 8 .

Nota 53: Altgermanische Religionsgeschichte, 2, pagina 153 . Nota 54: Un esempio di gilp-cwida dell'undicesimo

secolo ci dàGesta Herwardi, a cura di Duffus Hardy e C. T. Martin (come supplemento di GEFFREI GAIMAR, Lestoire des Engles), 1, 1888, pagina 345 .

Nota 55: Si noti l'italiano "gabbare" .

Nota 56: Le Pélerinage de Charlemagne (undicesimo secolo), a cura di E. Koschwitz, Paris 1925, vedansi 471-81 .

Nota 57: F. MICHEL, Chroniques Anglo-Normandes, 1, pagina 52; confronta anche WACE Le Roman de Rou, vedansi. 15038 ss., e WILLIAM OF MALMESBURY, De gestis regum anglorum, 4, 320 .

Nota 58: JACQUES BRETEL, Tournoi de Chauvency, a cura di M . Delbouille, vedansi 540, 1093, 11I58 eccetera; Le Dit des hérauts, "Romania", 43, pagine 218 e seguenti .

Nota 59: A. DE VARILLAS, Histoire de Henry Trois, Paris 1694, l, pagina 574, riprodotto in parte da GODEFROY, Dictionnaire, s. v .

gaber, pagina 197, 3 .

Nota 60: Griechische Kulturgeschichte, a cura di Rudolf Marx, 3 .

Nota 61: H. SCHAEFEK, Staatstorrn und Politik, 1932; V EHRENBERG, 0st und West, Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike, "Schriften der Phil. Fak. d. deutschen Univ. Prag", 15, 1935 .

Nota 62: Griechische Kulturgeschichte cit., 3. Pagina 68 .

Nota 63: 0st und West cit., pagine 93, 94, 90 .

Nota 64: Griechische Kulturgeschichte cit., 3, pagina 68 .

Nota 65: 0st und West cit., pagine 65, 219 .

Nota 66: Ibidem, pagina 217 .

Nota 67: Ibidem, pagine 69, 218 .

Nota 68: BURCKHARDT, Griechische Kulturgeschichte cit., 3, pagine 26, 43; EHRENBERG, 0st und West cit., pagine 71, 67; 70; 66;72 .

Nota 69: BURCKHARDT, Griechische Kulturgeschichte cit.,

3, pagina 69; confronta EHRENBERG, 0st und West cit., pagina 68 .

Nota 70: JAEGER, Paideia cit., 1, pagina 273 .

Nota 71: PINDARO, Olympica 8, 92 (70) .

Nota 72: Griechische Kulturgeschichte cit., 3, pagina 85 .

Nota 73: Secondo CHARES; vedi PAULY-WISSOWA, s. v. Kalanos, c . 1545 .

Nota 74: 0st und West cit., pagina 91 .

Nota 75: 0st und West cit., pagina 80 .

Nota 76: Ibidem, pagina 96 .

NOTE AL CAPITOLO 4 .

Nota 1 : G. DAVY, La Foi jurée cit .

Nota 2: 0st und West cit., pagina 76 (confronta anche pagina 71) .

Nota 3: Iliade, 18, 504 .

Nota 4: Confronta JAEGER, Paideia cit., 1, pagina 147: "La Dike crea una piattaforma della vita pubblica, su cui Nobile e Vile stanno di fronte come dei Pari" .

Nota 5: J. WELLHAUSEN, Reste arabischen Heidentums, seconda edizione Berlin 1927, pagina 132 .

Nota 6: Iliade 8. 69: confronta 20.209, 16.658, 19.223 .

Nota 7: 18. 497-509

Nota 8: Paideia cit., 1, pagina 14 .

Nota 9: Da quella radice deriva forse anche il su esaminato urim .

Nota 10: J. E. HARRISON, Themis cit., pagina 528 .

Nota 11 : PAOLO DIACONO, Historia Longobardorum 1.20; Fredegari chronicarum liber, c.c. 27 seguenti. Vedi inoltre per le ordalie H. BRUNNER, Deutsche Rechtsgeschichte, seconda edizione., volume 2, pagine 553 e seguenti .

Nota 12: Die Rechtsidee im fruben Griechentum, Leipzig 1912, pagina

75 .

Nota 13: G. DAVY, La Foi jurée cit., pagine 176, 126, 239 eccetera .

Nota 14: In olandese medievale esiste wedden .

Nota 15: Egualmente per l'anglosassone bryfhleap, per l'antico norvegese brufhlaup e per l'antico altotedesco Brutlouft.

Nota 16: Confronta J. E. HARRISON, Themis cit., pagina 232. Un esempio in un racconto nubico secondo FROBENIUS, Kulturgeschichte cit., pagina 429 .

Nota 17: Nel Fjolsuinnsmal sembra che il motivo sia ancor maggiormente alterato, giacché il giovane che con rischiosa impresa vuole

ottenere la sposa fa delle domande al gigante che custodisce la vergine .

Nota 18: BLACKSTONE, Commentaries on the Laws of England, a cura di R. M. Kerr, London 1857, 3, pagina 337 .

Nota 19: ENNO LITTMANN, Abessinien, Hamburg 1935, pagina 86 .

Nota 20: THALBITZER, The Ammassalik Eskimo, Meddelelser om Gronland volume 39, 1914; BIRXET SMITH, The Caribou Eskimo's, Copenaghen 1929; KNUD RASMUSSEN, Fra Gronland til Stille Havet, 1

2, 1925-26; The Netsilik Eskimo, Report of the Fifth Thule Expedition, 1921-24, 8 - 1, 2; HERBERT KONIG, Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei dem Eskimo, Anthropos 19-20, 1924-25 .

Nota 21: BIRKET SMITH, The Caribou Eskimo's cit., 1, pagina 264, diminuisce troppo, secondo me, la portata della procedura giuridica affermando che le gare di canto presso gli Eschimesi Caribou non hanno questo carattere, servendo solo da "semplice atto di vendetta. per assicurare la quiete e l'ordine" .

Nota 22: THALBITZER, The Ammassalik Eskimo cit., 5, pagina 303 .

Nota 23: STUMPFL, Kultspiele cit., pagina 16 .

Nota 24: Paideia cit., pagina 169 .

Nota 25: PLATONE, Sofista 222 D .

Nota 26: CICERONE, De Oratore 1, 229 seguenti. Pensiamo all'avvocato che nel processo Hauptmann dette un colpo sulla Bibbia e sventolò la bandiera americana; o a quel suo collega olandese che in un famigerato processo strappò in due il rapporto psichiatrico. Confronta Ia descrizione di LITTMANN di una seduta abissina (Abessinien cit., pagina 86): "In un discorso accuratamente studiato l'accusatore formula la sua accusa .

Umorismo, satira, proverbi calzanti, insinuazioni mordaci, violenti furori, freddo disprezzo, gestire vivace, improvvisi urlìi esigenti. devono procurare di dar vigore all'accusa e di far sparire sotto terra l'accusato" .

NOTE AL CAPITOLO 5

Nota 1: J. WELLHAUSEN, Mohammed in Medina, Berlin 1882, pagina 53 .

Nota 2: M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 313; confronta DE VRIES, Altgermanische Religionsgeschichte, 1, Berlin 1934, pagina 258 .

Nota 3: GREGOR. Turon. 2, 2 .

Nota 4: FREDEGARIO 4, 27 .

Nota 5: Vedi il mio Herfsttij der Middeleeuwen cit .

Nota 6: Oltre ai dati citati, ancora: Erasmus Schets an Erasmus von Rotterdam, 14, 8, 1528, Allen, n. 2020, 38 e seguenti, 2059, 9 .

Nota 7: H. BRUNNER - C. VON SCHWERIN, Deutsche Rechtsgeschichte, 2, 1928, pagina 555 .

Nota 8: R SCHRODER, Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte, Leipzig 1907, pagina 89 .

Nota 9: Confronta il mio Herfsttij der Middeleeuwen cit .

Nota 10: Commentaries on the Laws of England cit., 3, p^{a}gg^{ina} 337

e seguenti .

Nota 11: J. E. HARRISON, Themis cit., pagina 528 .

Nota 12: Erodoto, 8, c. 123-25

Nota 13: 9, c. 101; 7, c. 96 .

Nota 14: La civilisation chinoise cit., pagine 320-21 .

Nota 15: Identica tentazione a profittare del vantaggio anche nella lotta di Siang e Ch'ou (M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 320) .

Nota 16: M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 311 .

Nota 17: Ibidem, pagina 314 .

Nota 18: Ibidem, pagina 316 .

Nota 19: STOKE, Rijmkroniek, 3, 5, 1387 .

Nota 20: Vedi inoltre W. ERBEN, Kriegsgeschichte des Mittelalters cit, pagina 16. Beiheft zur Histor.-Zeitschrift,

Munchen 1926, pagine 93 e seguenti, e il mio Herfsttij der Middeleeuwen cit .

Nota 21: Secondo l'agenzia giapponese Domei dopo la presa di Canton il comandante giapponese mandò una sfida a Ciang Kai-shek a tenere una battaglia definitiva nella pianura della Cina meridionale, per salvare così il suo onore militare, rassegnandosi all'esito delle armi (13 dicembre 1938) .

Nota 22: Confronta W. ERBEN, Kriegsgeschichte des Mittelalters cit., pagina 100, e il mio Herfsttij der Middeleeuwen cit., pagina 126 .

Nota 23: Confronta per la Cina M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 334 .

Nota 24: NITOBE, The Soul of Japan, Tokyo 1905, pagine 98, 35 .

Nota 25: The Crown of Wild Olive, Four lectures on Industry and War, 3: War .

Nota 26: Herfsttij der Middeleeuwen cit., capitoli 2-10

NOTE AL CAPITOLO 6 .

Nota 1: Confronta Lieder des Rigveda, traduzione di A. Hillebrandt (Quellen zur Religionsgeschichte, 7, 5), Gottingen 19l3, pagina 105 (1, 164, 34) .

Nota 2: Lieder des Rigoeda cit., pagina 98 (8, 291-92) . Nota 3: Allgemeine Geschichte der Philosophie, 1, Leipzig 1894, pagina 120 .

Nota 4: Atharvaveda 10 - 7, 5, 6. Letteralmente pilastro, qui nel senso mistico di fondamento dell'esistente o qualcosa di simile . Nota 5: 10 - 7,37,

Nota 6: JEAN PIAGET, Le langage et la pensée chez l'entant, Neuchatel-Paris 1930, capitolo 5: Les questions d'un entant .

Nota 7: M. WINTERNITZ, Geschichte der Indischen Literatur, 1, Leipzig l908, pagina 160 .

Nota 8: N. ADRIANI e A. C. KRUYT, De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes, Batavia 1914, 3, pagina 371 .

Nota 9: N. ADRIANI, De naam der gierst in Midden-Celebes, Tiidschr. Bat. Gen , 41, 1909, pagina 370. Dei partecipanti a certi giochi nazionali nel Graubunden fu detto ancora dass sie ihre thorechten abenteur trieben, dass ihnen das korn des tobas gerathen solle (STUMPFL, Kultspiele cit., pagina

31) .

Nota 10: Come pensa ancora H. OLDENBERG, Die Weltanschauung der Brahmanatexte, Gottingen 1919, pagine 166, 182 .

Nota 11: Satapatha-brahmana 11; 6, 3, 3, Brhadaranyaka-upanishad 3; 1-9 .

Nota 12: STRABONE 14, c. 642; ESIODO, frammento 160; confronta K . OHLERT, Ratsel n. Ratselspiele, Berlin 1912, pagina 28 . Nota 13: U. WILCKEN, Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten, Sitzungsber. Preuss. Akad. d. Wissensch., 33, 1923, pagina 64. Ci sono delle lacune nel m.s. che lasciano nel racconto incertezze, secondo me non risolte in modo convincente da Wilcken Nota 14: 20, numeri 133, 134 . Nota 15: 3, 313 .

Nota 16: Confronta BARTHOLOMAE, Die Gatha's des Awesta, Halle 1879, 9, pagine 58-59 .

Nota 17: Vedi Isis, 4, 1921, 2, numero 2; Harvard Historical Studies, 27, 1924; e K. HAMPE, Kaiser Friedrich 2 als Fragesteller, Kultur und Universalgeschichte (Festschrift Walter Goetz), 1927, pagine 53-67 .

Nota 18: C. PRANTL, Geschichte der Logik im Abendlande, Leipzig 1855, 1, pagina 399 .

Nota 19: ARISTOTELE, Fisica 4 - 3, 20 b, 22 e seguenti; W .

CAPELLE, Die Vorsokratiker cit., pagina 172; JAEGER, Paideia cit., pagine 243-44 .

Nota 20: W. CAPELLE, Vorsokratiker cit., pagina 216 .

Impressionante somiglianza di fantasia nelle parole di Morgenstern: Ein Knie geht einsam durch die Welt. (Un ginocchio va solitario per il mondo) .

Nota 21 : Ibidem, pagina 102 .

Nota 22: Paideia cit., pagina 220 .

Nota 23: Vorsokratiker cit., pagina 82 .

Nota 24: 32, frammento 30, in W. CAPELLE, Vorsoktatiker cit., pagina 200 .

NOTE AL CAPITOLO 7 .

Nota 1 : Confronta ERICH AUERBACH, Giambattista Vico und die Idee der Philologie, in Homenatge a Antoni Rubiò i Lluch, Barcelona 1936, 1, pagine 297 e seguenti .

Nota 2: Penso agli sìudi come quello di W. B. KRISTENSEN o di K . KERENYI nella raccolta Apollon, Studien uber antike Religion und Humanitat, Wien 1937 .

Nota 3: Confronta JAEGER, Paideia cit., pagine 65, 181, 206,

303 .

Nota 4: W. H. VOGT, Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung, 1 : Der Kultredner, a Schriften der Baltischen Kornmission zu Kiel , 4, 1, 1927 .

Nota 5: Lettura del professor De Josselin de Jong alla Regia Accademia neerlandese di scienze, reparto lettere, il 12 giugno 1935, col titolo di "Poesia dell'Indonesia orientale" .

Nota 6: Confronta HOESEIN DJAJADINIGRAT, De magische achtergrond van den Maleischen pantoen, Batavia l933; J. PRYLUSKI, Le prologue-cadre des Mille et une Nuits et le thème du svayamvara, Journal Asiatique, 205, 1924, pagina 126 .

Nota 7: Had'kad' de Basho et de ses disciples, traduzione di K Matsuo e Steinilber-Oberlin, Paris l936 .

Nota 8: Confronta W. H. VOGT, Der Kultredner cit., pagina 166 .

Nota 9: Nel libro di MELRICH V. ROSENBERG, Eleanor of Aquitaine, queen of the troubadours and of the Courts of love, London 1937, che difende la diffusione reale del costume, manca purtroppo un solido esame scientifico del soggetto .

Nota 10: NGUYEN, Les chants alternés cit., pagina 131 .

Nota 11 : Ibidem, pagina 132 .

Nota 12: NGUYEN, Les chants alternés cit., pagina 134.

Nota 13: Die vierundzwanzig Landrechte, a cura di Richthofen, Friesische Rechtsquellen, Berlin 1840, pagine 42 e seguenti .

Nota 14: Una simile situazione è descritta da De Josselin de Jong riguardo all'isola di Boeroe .

Nota 15: Thme 20, 24 .

Nota 16: La supposizione che le prime origini del Kenningar siano da cercare nella poesia, non esclude necessariamente un rapporto coi fenomeni tabù. Confronta ALBERTA A. PORTENGEN, De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband, Leiden 1915 .

NOTE AL CAPITOLO 8 .

Nota 1: Theogonia 227 e seguenti, 383 e seguenti Nota 2: Confronta GILBERT MURRAY, Anthropology and the Classics, a cura di R. R. Marett, 1908, pagina 75 .

Nota 3: W. CAPELLL, Vofsokratiker cit., pagina 242 .

Nota 4: Ibidem, pagina 176, frammento 122. Confronta H. DIELS, Fragmente der Vorsokratiker cit., 2, pagina 219. Schwarzhaarige, nelle edizioni più recenti schwarzaugige .

Nota 5: M. MAUSS, Essai sur le Don cit., pagina 112 .

Nota 6: Comunicazioni della Kon. Nederl. Akad. v. Wetenschappen, afd. Letterk., 74 b, 1932, numero 6, pagine 82 e seguenti .

Nota 7: Comunicazioni cit., pagina 89 .

Nota 8: Ibidem, pagina 90 .

Nota 9: Una bimba di tre anni desiderava una scimmietta di lana .

Come deve essere grande? Fino al cielo. Un paziente disse allo psichiatra: "Dottore, ora mi verranno a prendere in vettura". Il dottore: "Mica una vettura ordinaria?". Il paziente: "Una vettura d'oro". Il dottore: "E come è il tiro?". Il paziente: "Di quaranta milioni di cervi diamantini" (comunicazione del dottor J. Sch. nel 1900 circa). Di quantitàe qualità simili a queste si serve la leggenda buddistica .

Nota 10: Gylfaginning, verso 45; confronta il ricupero del serpente Midgard, verso 48 .

Nota 11: tes poiesos. to thaumaopoukòn mòrion (Sofisti 268 d) . Nota 12: pagina 14 e seguenti . Nota 13: Berlin 1936 .

Nota 14: Confronta JAEGER, Paideia cit., pagine 463-74 . Nota 15: Symposium 223 d: Philebus 50 b .

NOTE AL CAPITOLO 9 .

Nota 1 : Ippia Minore 368-69 .

Nota 2: Eutidemo 303 A .

Nota 3: plegheis (Eutidemo 303 B, E) .

Nota 4: Protagora 316 D .

Nota 5: Paideia cit., pagina 221 .

Nota 6: H. GOMPERZ, Sophistik und Rhetorik, Leipzig 1912, pagine 17, 33 .

Nota 7: Come W. CAPELLE:, Vorsokratiker cit., pagina 344 . Nota 8: Come JAEGER, Paideia cit., pagina 398 . Nota 9: Confronta R. W. LIVINGSTONE, Greek Ideals and Modern Life, pagina 64 .

Nota 10: Confronta Sofista 261 B .

Nota 11 : PRANTL, Geschichte der Logik cit., 1, pagina 492 .

Nota 12: Eutidemo 293 C .

Nota 13: Cratilo 386 D .

Nota 14: Eutidemo 278 B, 283 B .

Nota 15: Sofista 235 B .

Nota 16: Parmenide 137 B .

Nota 17: 142 B, 155 E, 165 E .

Nota 18: Vedi PRANTL, Geschichte der Logik cit., 1, pagina 9 . Nota 19: Poetica 1447 b

Nota 20: H. REICH, Der Mimus, Berlin 1903, pagina 354 . Nota 21: 242 C, D; confronta CRATILO 440 .

Nota 22: 506 C .

Nota 23: 384 B .

Nota 24: 409 D .

Nota 25: Parmenide 128 E .

Nota 26: Gorgia 484 C; confronta Menesseno .

Nota 27: PRANTL, Geschichte der Logik cit., 1, pagina 494 . Nota 28: Gorgia 483 A, 484 D .

Nota 29: Vedi H. L. MIEVILLE, Nietzscbe et la Volonté de puissance, Lausanne s. d.; CHARLES ANDLER, Nietzscbe, sa vie et sa pensée, Paris 1920-21, I, pagina 141, 3, pagina 162 .

Nota 30: De doctrina christiana 2, 31 . Nota 31 : RICHER, Historiarum liber 4, 2, c.c. 55-65 . Nota 32: Tutti e due i termini sono da intendersi nel senso medievale . Nota 33: UGO Dl SAN VITTORE, Didascalicon; MIGNE, P. L., 176, pagina 773 d, 803; De vanitate mundi, in ibidem, pagina 709; GIOVANNI DA SALISBURY, Metalogogicus 1, c. 3; Policratico 5, c . 15 .

Nota 34: Abelardi Opera 1, pagine 7, 9, 19; 2, pagina 3 . Nota 35: Abelardi Opera 1, pagina 4 .

Nota 36: Opus epist. Erasmi, a cura di Allen, 6, n.n. 1581-1621, 15 giugno 1525 .

NOTE AL CAPITOLO 10 .

Nota 1: ("Arti musiche" saranno dunque chiamate, in questo libro, anche quelle arti sulle quali regnavano appunto Apollo e le Muse) . Nota 2:Leggi 2, 653 . Nota 3: Leggi 2, 667 E . Nota 4: Politica 8, 1399 a . Nota 5: Politica 8, 1337 b . Nota 6: scholazein dynasthai kalos . Nota 7: pros ten en tei scholei diagoghen . Nota 8: Politica 8, 1339 a, 29 . Nota 9: Politica 8, 133g b, 35 . Nota 10: PLATONE, Leggi 2, 668 . Nota 11 : ARISTOTILE, Politica 8, 134o a . Nota 12: Repubblica 10, 602 b .

Nota 13 : einai paidian tina kai spouden .

Nota 14: Nei giornali trovai menzionato un concorso internazionale, tenuto la prima volta a Parigi nel 1937, per il premio indetto dal senatore Henry de Jouvenel, per la migliore esecuzione del "Sesto Notturno" per pianoforte di Gabriel Fauré.

Nota 15: SCHILLER, Ueber die asthetische Erziehung des Menschen, Vierzehnter Brief .

Nota 16: The Story of Ahikar, seconda edizione a cura di F. C.

Conybeare, J. Rendel Harris e Agnes Smith Leais, Cambridge

1913, serie 89, pagine 20-21 .

Nota 17: M. GRANET, La civilisation chinoise cit., pagina 229.

Nota 18: V: EHRENBERG, Ost und West cit., pagina 76 .

Nota 19: Album de Villard de Honnecourt, a cura di H. Omont. 29 . f.f. 15 e 9 .

NOTE AL CAPITOLO 11 .

Nota 1: Confronta sopra, capitolo 8 .

Nota 2: Secondo ROSTOVTZEFF, Social and Economic History of the Roman Empire, Oxford 1926 .

Nota 3 : Herfsttij der Middeleeuwen cit .

Nota 4: Sulla parrucca come simbolo di giurisdizione inInghilterra confronta sopra, capitolo 4 .

Nota 5: Secondo la dotttina di Rousseau e di molti altri .

Nota 6: Perfino per le donne diventò moda il portare i capelli scompigliati; si veda per esempio il ritratto della regina Luigia di Prussia di mano di Schadow .

NOTE AL CAPITOLO 12 .

Nota 1 : Si veda "La crisi della civiltà" .

Nota 2: Confrontate per esempio nel mio Herfsttij der Middeleeuwen cit. il capitolo 17: "Le forme del pensiero nella vita pratica".

Nota 3: Il terrorista Bernard de Saintes cambiò i suoi prenomi Adrien Antoine in quelli di Piochefer Bernard, usando invece dei nomi dei santi quelli dei corrispondenti attributi del piccone e del ferro che nel calendario rivoluzionatio avevano sostituito sant'Adriano e sant'Antonio .

Nota 4: Vedi il mio Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur, Haarlem 1933, pagina 25; e anche "La crisi della civiltà" cit .

Nota 5 : Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur cit .

Nota 6: J. K.. OUDENDIJK. "Un confronto storico-culturale fra i discorsi parlamentari francesi e inglesi", Utrecht 1937 .

Nota 7: Vedi il mio libro "La crisi della civiltà" cit .

Nota 8: CARL SCHMITT, Der Begriff des Politischen, terza edizione Hamburg 1933 (prima edizione 1927) .

Nota 9: frammento 70 .

Nota 10: "Leggi" 803, 804, confronta anche 685. Le parole di Platone, riprese molte volte in seguito, ebbero un senso oscuro in Lutero: "Tutte le creature sono larve e maschere di Dio" .

(edizione a cura di Erlangen, 11, pagina 115) .

Nota 11: "Proverbi" 8.30, 31 .